

Enigma

MENSILE - ANNO XI - NUMERO 97 - LUGLIO/AGOSTO 1998 - LIRE 15.000

AMIGA

97

LA PRIMA RIVISTA ITALIANA DEDICATA ALL'AMIGA. CON CD-ROM ALLEGATO

RUN

Un nuovo viaggio a

PIANETA
AMIGA

2

Le novità del WOA



NEWS: APPLE DAY - I PRIMI COMMENTI SULL'OPERATO DI AI - GAMES TRUCCHI
SPECIALE: HARDWARE MICRONIK - MERCATO: INTERVISTA ALLA VULCAN
CD-ROM: AMYRESOURCE8 E GIGA PICS - GAMES PREVIEW & REVIEW
MUSICA: A FONDO CON BARS & PIPES 2.5 - INTERNET: I SITI PRODUTTIVI (XX)
BE-BOP: LIGHTWAVE E IL PRIMO TUTORIAL SU TORNADO 3D
HARDWARE: BLIZZARD POWERPC PER A1200 - MERCATO: WORLD OF AMIGA
SU CD-ROM: **CLOANTO PERSONAL PAINT 6.4**
+ PERSONAL PAINT 7.1 DEMO

Db-Line

<http://www.dbline.it>

PER ORDINI

0332/749000

NewTek Special Section:

<http://www.dbline.it/newtek>

DEALER

RESERVATO INVENTORI

VOUOI DIVENTARE UN
LIGHT WAVE POINT ITALIA?



PER INFORMAZIONI:

FAX 0332/749092

LightWave 3D è un software di animazione 3D professionale incredibilmente potente. Con LightWave 3D è facilissimo creare sofisticate animazione 3D con effetti cinematografici. I suoi sistemi di Ripresa (Layout) e Modellazione (Modeler) sono intuitivi, completi e facili da usare. I suoi punti di forza sono: software multi-piattaforma, ineguagliate caratteristiche di modellazione e di definizione fotorealistica con effetti delle scene animate, architettura aperta per moduli aggiuntivi e calcolo su reti connesse (ScreamerNet) o sistemi multi-processore. Le caratteristiche avanzate di LightWave 3D soddisfano tutte le esigenze delle produzioni professionali di grafica 3D sia statica che animata. LightWave 3D racchiude enormi potenzialità e una grande ricchezza di strumenti. Il pieno supporto dell'OpenGL, di QuickDraw 3D® e di Direct3D™ permette di vedere le proprie creazioni e di agire su di esse in tempo reale. LightWave 3D è adatto ad ogni situazione; la sua mappatura di proiezione frontale permette di integrare oggetti 3D con immagini 2D per ottenere spettacolari effetti speciali ed animazione. LightWave 3D ha uno dei migliori motori di rendering: grazie alla sua robusta e stabile architettura e alla dotazione di moltissimi moduli aggiuntivi (plug-in) inclusi nel pacchetto, LightWave 3D è indiscutibilmente il pacchetto ideale per tutti gli sviluppatori. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME:** Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.; SGI Silicon Graphics/Irix 5.2 o sup. / SUN Sun Microsystems/Solaris 2.5.1 o sup.

LIGHTWAVE 3D

Inspire 3D

IMAGE COURTESY OF EPIC SOFTWARE



Inspire 3D è uno strumento di animazione software indirizzato sia ai neofiti che ai professionisti dei nuovi mezzi di diffusione, quali artisti grafici, sviluppatori multimedia e progettisti Web. Inspire 3D fornisce una elevata qualità di modellazione 3D e un'eccellente capacità di calcolo. La combinazione tra l'alta qualità dei risultati ottenibili e la facilità d'uso lo rendono strumento ideale per grafici e progettisti Web/multimediali. Un'importante componente del prodotto è il cd "3D Interactive" (in dotazione) che fornisce ai neofiti un corso di formazione interattiva sulla modellazione 3D al fine di garantire produttività fin dal primo istante. Inspire 3D ha un rapporto qualità/prezzo unico per il mercato del software di grafica 3D low-cost permettendo inoltre di salvaguardare l'investimento software effettuato. Infatti, grazie alla possibilità del "3D Upgrade", è possibile acquistare "il fratello maggiore" LightWave 3D ad un prezzo molto conveniente. Inspire 3D offre elevate capacità produttive perché si basa su tecnologie vincenti che NewTek ha sviluppato per LightWave 3D. Il suo motore di rendering infatti usa lo stesso motore di calcolo di LightWave 3D con l'aggiunta di funzionalità specifiche per l'uso nel multimediale. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME:** Intel/Win 95/98 - NT; PowerMac/System 7.6.1 o sup.



Aura™ è un veloce e potente strumento per la produzione di animazioni, video pittura e video layering. Aura™ combina le caratteristiche chiave dei più rinomati programmi di disegno, composizione, animazione a celle, effetti speciali, animazione 2D, e generazione di personaggi in un unico software. Si può aggiungere movimento a qualsiasi immagine, colore, elementi 2D e 3D, effetti e titoli; opera su strati illimitati ottenendo in modo facile e veloce posizionamenti chiave, animazioni 3D ed effetti speciali. Gli animatori tradizionali troveranno che il supporto di Aura™ per la tavoletta grafica permette un uso a prova di "matita". Supporta i formati dei più diffusi programmi grafici quali: LightWave 3D, Inspire 3D, 3D Studio Max™, Softimage 3D™, Adobe Photoshop™, Metacreation™, Painter™ e sistemi di editing-non lineare come Adobe Premiere™, DPS™, Video Action Pro™. **DISPONIBILE PER PIATTAFORME:** Intel/Win 95/98 - NT; Dec Alpha/NT.



NewTek

DISTRIBUTORE PER L'ITALIA:

Db-Line srl

VIA ALIOLI E SASSI, 19 - 21026 GAVIRATE (VA)

TEL. 0332/749000 - FAX 0332/749090

e-mail: info@dbline.it - <http://www.dbline.it>

PER RICEVERE GRATUITAMENTE MATERIALE INFORMATIVO COMPILA IL TAGLIANDO IN TUTTE LE SUE PARTI (IN STAMPATELLO) E SPEDISCILO IN BUSTA CHIUSA A Db-Line srl (INDIRIZZO A LATO)

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO
DEI PRODOTTI NEWTEK ☐

NOME & COGNOME _____

DESIDERO RICEVERE MATERIALE INFORMATIVO
DEI PRODOTTI NEWTEK + VIDEOCASSETTA DEMO L.Wave
(Spedizione via Posta in contrassegno di L. 30.000) ☐

VIA & N° _____

CAP _____

CITTA' & PROV. _____

PREF. & N. TEL. _____

AUTORIZZO DB-LINE SRL AD INSERIRE I MIEI DATI NELLE LISTE PER L'INVIO DI MATERIALE INFORMATIVO, PUBBLICITARIO O PROMOZIONALE A NORMA DELLA LEGGE 675/96. IN OGNI MOMENTO, AI SENSI DELL'ART. 13 DELLA L. 675/96 POTRO' AVERE ACCESSO AI MIEI DATI, CHIEDERNE LA MODIFICA O LA CANCELLAZIONE OPPURE OPPORMI AL LORO UTILIZZO SPEDENDO A DB-LINE SRL CORRENTE IN GARVATE (VA), VIA ALIOLI E SASSI 19 - (TITOLARE DEI TRATTAMENTI DEI DATI RACCOLTI).

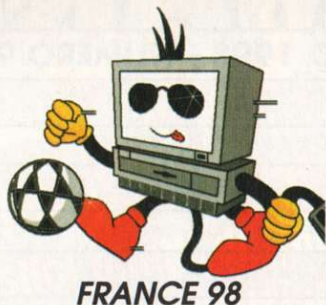
FIRMA _____

DATA _____

IMAGE COURTESY OF: WIL WINTON STUDIOS - DIGITAL MUSE

MARKS E IMMAGINI SONO DI PROPRIETA' DEI RISPETTIVI AGENZI DOTTI. TUTTI I DIRITTI RISERVATI.

PARLI INTERNET? MAILING LIST DB-LINE e sarà aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali: <http://www.dbline.it/mailinglist.htm> LATEST PRESS RELEASES: <http://www.dbline.it/mh/mh.htm> <http://www.dbline.it/mh/mh.htm> <http://www.dbline.it/mh/mh.htm> <http://www.dbline.it/mh/mh.htm>



Un altro viaggio a Pianeta Amiga

Un anno fa circa vi invitai da questo pulpito a partecipare massivamente alla fiera di Empoli. Il risultato fu ottimo. Ottima la affluenza di pubblico, ottima la presenza di personaggi (primi fra tutti il mitico Petro.LHA con un discorso spaziale), grande la soddisfazione del comitato organizzatore (che saluto), buona la presenza di espositori.

E quest'anno? Non cambiare... Prendete il vostro trenino e venite ad Empoli! Perché? Perché ne vale la pena visto che si prospetta una edizione ancora più ricca di quella del 1997. Noi ci saremo e magari presso il nostro stand avverrà qualche accordo strategico.

La lista degli espositori si "gonfia" a vista d'occhio e non è detto che si superi la lista di presenze della passata edizione.

Amiga International ha provato (e penso ci sia riuscita) ad inserire un annuncio pubblicitario diretto di Pianeta Amiga a conferma dell'importanza di questa manifestazione.

La rivista intanto è approdata anche per questo mese nelle edicole e non sappiamo ancora quanto tempo ci rimarrà. Gli abbonamenti vanno a rilento anche se la crescita è costante. La redazione sta studiando nuove campagne con nuovi prodotti da affiancare a Personal Paint in regalo.

Comunque il ritiro dalle edicole sarà lento (e forse inesorabile) quindi pensate seriamente all'abbonamento. Comunicheremo con largo anticipo il mese esatto della "scomparsa" della rivista dai banchi delle edicole.

Si parlava del numero 100... come ultimo numero da cercare nelle edicole... vedremo... Non vi preoccupate la rivista "ricomparirà nelle vostre cassette postali e nei negozi".

Per facilitare ancor di più la diffusione dei nostri abbonamenti abbiamo affiancato il servizio "carte di credito". Ora è possibile abbonarsi anche con la VISA e le carte più comuni.

Sul fronte delle novità dell'ultima ora segnaliamo che Haage&Partner ha dato una grossa svolta per quanto riguarda la simulazione 68k su PowerPC. Secondo Sam Jordan allo stato attuale l'emulatore garantisce prestazioni superiori ad uno 060 a 50 mhz in presenza di un Motorola PowePC 604.

Lo sviluppo procede comunque, teso a raggiungere velocità di emulazione di molto superiori agli 060 anche sui PowerPC 603e montati sulle PowerUP per Amiga 1200. Anche Phase5 è molto attiva in questi giorni e qualche cosa di più si potrebbe vedere dai prossimi mesi.

Causa mondiali... (fra venti minuti c'è Italia - Norvegia) questo editoriale finisce qui... a presto,

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)



Direttore Editoriale:
Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Hanno collaborato:
Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)
Alessandro Tasora (atasora@galactica.it)
Andrea Favini (jim@iol.it)
Marco Milano (maestro@tnt.it)
William Molducci (will@sira.it)
Paolo Griselli (griselli@skylink.it)
Harry Haller (ear@skylink.it)
Nicola Morocutti
Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Uff. Abbonamenti e diffusione

Tel. (02) 38.01.00.30
Lunedì, Mercoledì e Venerdì (ore 10.00-12.00)
Giuliano Mapelli
(giuliano.mapelli@trademedia.it)

Distribuzione:

Messaggerie Periodici, V. le Famagosta, 75
20142 Milano, Tel. (02) 89.59.21

Impaginazione:
Michele Iurillo

Stampa:
Litografica - Via Leonardo d. Vinci, 9
Cuggiono (MI)

Disk Mastering:
Maurizio Bonomi

Realizzazione copertina:
Fabio Bussola (immagine)
Michele Iurillo (elaborazione)

"Enigma Amiga Run" è un mensile edito
da G.R. Edizioni S.r.l.

Via Espinasse, 93 - 20156 Milano
Registrazione del Tribunale di Milano
N.35 del 25/1/1988

Redazione di Valencia (Spagna):
Calle Salamanca, 27
46005 Valencia (Spagna)
Tel. 0034.6.373.94.71

URL: <http://www.skylink.it/ear/>

Gli articoli pubblicati su ENIGMA AMIGA RUN sono protetti in conformità alle leggi sui diritti d'autore. La riproduzione, ristampa, traduzione e memorizzazione sono permesse solo con espressa autorizzazione della casa editrice. Non si assume nessuna responsabilità per eventuali errori od omissioni di qualsiasi tipo. ENIGMA AMIGA RUN è un periodico indipendente non connesso in alcun modo con la AMIGA INTERNATIONAL né con la Gateway2000. I contributi editoriali anche se non pubblicati non vengono restituiti. L'editore non si assume alcuna responsabilità in merito alla veridicità delle inserzioni pubblicitarie. I marchi citati sono proprietà dei rispettivi produttori. L'editore e la redazione non si assumono la responsabilità dei danni causati direttamente o indirettamente dal software allegato alla rivista.

Chiuso in redazione il **18/07/1998**
Chiuso in impaginazione il **27/07/1998**

Direttore responsabile:
Gianluigi Zanfagnini

SOMMARIO

LUGLIO/AGOSTO 1998 - NUMERO 97

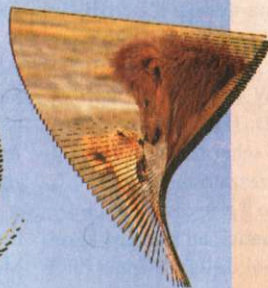
	EDITORIALE	3
Il direttore della rivista su Pianeta Amiga e sui mondiali di calcio...		
	POSTA	6
Reazioni e commenti raccolte e discusse..		
	NEWS	12
Novità dal mondo Amiga in fermento. C'è anche il tempo di fare due chiacchiere con Paolo Cattani		
	HOST CONTACTED	15
Maurizio Bonomi fa il punto della situazione. Shareware, programmi ma anche un accorato appello per Pianeta Amiga.		
	HARDWARE	19
La Blizzard PowerPC per A1200 è caduta nelle mani di Giorgio Signori. Tranquilli! Non si è fatta niente.		
	SPECIALE HARDWARE MICRONIK	23 25 26 29
Giorgio Signori ha raccolto in una serie di "microprove" gli ultimi prodotti accessori di Micronik. Andrea Favini invece si è dato al cinema con il nuovo Genlock BX.		
	CD-ROM	32
William Molducci ha provato per voi AmyResource 8 e GigaPics.		
	GAMES PREVIEW	37
Nicola Morocutti? Gioca! Gioca! Gioca! Ecco quello che il mercato gli sta preparando...		
	GAMES REVIEW	40 42
Tre i giochi provati questo mese: Genetic Species, Quake e Schoolboy Sixes. C'è anche il tempo per qualche dritta su Myst da parte di Nicola Morocutti.		
	MERCATO	44
Nicola Morocutti incontra Paul Carrington, padre padrone della Vulcan Software.		
	INTERNET	47
Marco Milano continua a gironzolare nella rete a caccia di Amiga...(e chissà anche di amiche) si fermerà mai?		
	GRAFICA	50
Paolo Griselli ha trovato su Aminet dei nuovi Plugin per WildFire... e ce lo racconta.		
	BE-BOP MUSICA	51
Marco Milano è sempre alle prese con Bars&Pipes. Questo mese si occupa di chitarra e contrappunti.		
	BE-BOP TORNADO 3D	55
Paola Barbon ci introduce il nuovo gioiello made in Italy.		
	BE-BOP LIGHTWAVE	58
Paolo Griselli ci spiega come fare una sigla televisiva con Lightwave.		
	MERCATO	61
Vincenzo Morra da Londra con Amore. Ecco quello che si è visto al World Of Amiga... e non è tutto.		
	CAMPAGNA ABBONAMENTI	61
Ora ancora più semplici le procedure grazie alla carta di credito.		

X-DVE

extended digital video effects generator

Fantastici effetti di transizione 2D, 3D per video multimedia e produzioni professionali

- ★ Nuova versione, ancora piu' **Potente** e Veloce.
- ★ Supporto **CyberGraphics**, Picasso96 e sistema di montaggio **DraCO**.
- ★ Centinaia di **Effetti** in dotazione e Personalizzabili.
- ★ Movimenti Multipli e completamente **Asincroni**.
- ★ **Ambiente Integrato** per creazione, Editing e Produzione video.
- ★ Massima **Stabilità** d'uso.



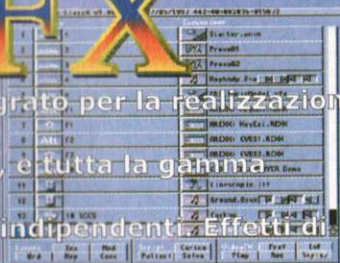
FontMachine 3

- ★ **Nuova versione:** maggiore flessibilita' e potenza.
- ★ **Compatibilita'** totale con CyberGraphics e **DraCO**.
- ★ Generatore di **Tessiture** Integrato con ottimizzazione della palette.
- ★ Vasta biblioteca di tessiture e **Font pronti** all'uso.
- ★ Gestione tessiture AnimBrush per realizzare **Testi Animati** per Titolazione e **Pagine WEB**.
- ★ Salvataggio in formato Amiga ColorFont, Anim5 e AnimGif per la massima **compatibilita'**.
- ★ Elaborazione dei font con **dodici** diversi **operatori** grafici.



VideoFX

- ★ La VideoProduzione **Facile**. Ambiente integrato per la realizzazione di titoli ed **effetti** in **Tempo Reale**.
- ★ Pilotaggio diretto per genlock GVP **G-Lock**, e tutta la gamma **Electronic Design**.
- ★ Effetti **Audio** con uscita su 4 canali stereo **indipendenti**. Effetti di animazione con **Video/Audio sincronizzati**.
- ★ Vasta biblioteca effetti VFX Genlock e **Mixer** con tendine animate.
- ★ Registrazione e **Playback** effetti per produzioni **off-line**.
- ★ Distribuito anche in **versione CD** con piu' di 400 effetti pronti.



ClassX

ClassX Development Italia
Via Francesca, 463 - I-56030
Montecatini (PI)
Tel. 0587 749206 - Fax. 0587 749206
HomePage: www4.itsoft.it/~classx



L. 299.000



L. 126.000



L. 169.000



L. 99.000



L. 165.000



L. 99.000

*prezzi IVA 20% esclusa

Desidero ricevere maggiori informazioni sui vostri prodotti e, in caso di acquisto, posso favorire del **10%** di sconto.

Nome.....

Cognome.....

Indirizzo.....

.....

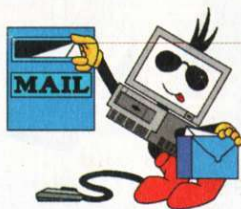
.....

.....

Tel.....

E-Mail.....

Ritagliare e spedire a ClassX - via Francesca 463 - 56030 Montecatini (PI)



La Post@ dei Lettori

a cura di **Michele Iurillo** (yuri@skylink.it) e **Maurizio Bonomi** (bonomi@skylink.it)

Che cosa mettere sul CD-ROM?

Ciao Yuri,
Compro sempre EAR, mi abbonerò a breve insieme con una decina d'iscritti AGI Bari. Ho un 4000 auto-towerizzato e ben espanso: CybPPC060+604e, 82MB, CV3D, HD SCSI3 UW 4.5GB, CDROM SCSI Plextor, 4 HD IDE, CDROM ATAPI, monitor 19", schermo 14" 1942, modem 33.6k. Ho apprezzato molto i CD in cui è stato pubblicato il tree completo di sistemi operativi alternativi, mi riferisco a NetBSD, poi Linux, poi di nuovo Linux, ultimamente NetBSD. Sicuramente è un gran vantaggio per noi poter avere sul CD qualche decina o centinaio di mega di download, che altrimenti non sarebbero ottenibili facilmente, vista la situazione Internet in Italia (costo). Quello che ti chiedo è di continuare con questi "mega-download", io personalmente preferisco di molto avere archivi compressi sul CD, piuttosto che programmi pronti all'uso, con spreco di spazio. Penso che ora ci vorrebbe un bel tree di APUS, il Linux nativo PPC per le schede PowerUP. Per esempio non sarebbe male una bella scaricata da questi indirizzi, che riguardano Linux 68k e Linux PPC:

<ftp://ftp.unina.it/pub/Unix/linux/linux68k/>

Qui c'è linux per 68k, che già è stato pubblicato in passato.

<ftp://ftp.unina.it/pub/Unix/linux/linuxppc/>

in particolare la sottodirectory "redhat". Qui c'è tutto il materiale per linuxppc, che gira anche su APUS; la directory redhat contiene la distribuzione completa, con un sacco di software di razza (apache, egcs, emacs, ghostscript, povray, tex). Non so se è l'ultima release, magari se ne trova una più recente da qualche altra parte.

<ftp://sunsite.auc.dk/local/os/linux/680x0/>

In particolare la sottodirectory "redhat/RedHat". Qui c'è tutta la redhat per 68k.

<ftp://sunsite.auc.dk/local/os/linux/apus/>

Qui invece il kernel e le utility di base per far funzionare APUS; gli aggiornamenti sono quotidiani.

Altri indirizzi utili nella sezione links del file

<ftp://sunsite.auc.dk/local/os/linux/apus/docs/faq.txt>

interessante la possibilità di scaricare Mozilla (Netscape).

Ritengo che l'interesse verso APUS sia notevole, visto che è il primo sistema operativo totalmente nativo PPC che gira sui nostri Amiga. Sperando che questa proposta sia presa in considerazione, ti saluto, sperando di non dover affrontare ore di download per vedere un linuxppc ben fornito sul mio 4000.

Che ne dici di un articolo sulla gara di crack dell'RC5? Il Team Amiga è ora in

Questo spazio è a disposizione di tutti i lettori che volessero porre quesiti tecnici, esprimere opinioni sulla rivista o sul mondo Amiga. La redazione si riserva il diritto di condensare il testo delle lettere senza alterarne il significato. Scrivete a:

ENIGMA AMIGA RUN
c/o Michele Iurillo
Calle Salamanca, 27
Pta. 8 - Piso 4
46005 Valencia
(Spagna)

oppure a:

ENIGMA AMIGA RUN
c/o G.R. Edizioni
Viale Spinasse, 93
20156 Milano

o inviate un email a:

yuri@skylink.it

fase di sorpasso del Team Win32, per questo c'è bisogno della collaborazione di tutte le macchine possibili, siano Amiga o no. Con le Pup possono lavorare insieme entrambi i processori Dettagli a questi indirizzi:

<http://rc5.distributed.net/>
<http://homepage.cistron.nl/~ttavoly/rc5/>

Roberto Ragusa (r.ragusa@isnet.it)

Caro Roberto,

Prendiamo seriamente in considerazione i tuoi suggerimenti per vari motivi. Perché vengono da un vero entusiasta dell'Amiga in tutte le sue forme poliedriche tra cui la nuova dimensione LinuxPPC.

Prendiamo seriamente in considerazione i tuoi suggerimenti perché sono dettagliati e precisi. Per noi scaricare tutto questo materiale è in ogni caso costoso. Perché non abbiamo ancora avuto la fortuna di installare la famosa CDN promessa più volte in questi ultimi mesi. Ci proveremo, anzi ci stiamo già cimentando. Mi sono permesso di girare la tua Email a Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it) visto che è lui che si occupa del nostro CD-ROM.

Pubblichiamo la tua lettera perché è un esempio concreto di come la rubrica della posta possa aprire nuovi orizzonti a tutti. Invitiamo tutti i lettori a fare lo stesso. Portate a conoscenza i vostri piccoli tesori scovati nella rete. Portate a conoscenza le vostre scoperte, spesso casuali. Noi saremo qui a darvi la possibilità di raccontarlo a tutti quanti.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Suggerimenti

Caro Michele,

Per tua fortuna, per miei problemi logistici, non ho sempre il mio fido Amiga (a dire il vero ne ho un paio...) a portata di mano, perché avrei sempre un gran numero di cose da chiederti, e purtroppo sono passati vari mesi dall'ultima volta che ho scritto (avevi anche pubblicato una mia email sul numero 92, uauh!). Ho

un paio di cosette da dire, che vado velocemente ad elencare.

1) A proposito dell'abbonamento, vorrei fare un'osservazione sull'offerta di Personal Paint 7.1, che per me non è per niente allettante: l'ho comprato appena è uscito!

Sempre per quanto riguarda la rivista e l'abbonamento, mi è sembrato di capire che molti hanno difficoltà nel trovarla, e invece qui a Cagliari è presente ovunque, e purtroppo ho notato che vari numeri rimangono anche invenduti: sono dei pazzi! I programmi regalati negli ultimi numeri, per esempio Bars & Pipes, valevano tantissimo! Non sarà il caso che mettiate anche voi quei bei "strilloni" (si dice così?) all'inglese che recitano più o meno "vale quattrecentomila" e simili, chissà che qualcuno non si svegli.

Sempre per quanto riguarda l'abbonamento, volevo affermare che per me è indifferente il modo in cui la rivista arriverà a casa, poiché sono stato e sono tuttora abbonato a varie riviste e per fortuna mi sembra non ci siano problemi di puntualità. La cosa maggiormente a favore della rivista in edicola è... la caccia alla rivista! (E una bella sana passeggiata).

2) Il mio parere sugli articoli su Linux, Unix, Netbsd ecc. è il seguente: scelta grandiosa! Da varie discussioni con amici che frequentano l'università pare che sia una conoscenza obbligata in certi ambienti. Un ottimo argomento su cui investire tempo e studio, poiché è una indispensabile anche per molti concorsi e nuovi posti di lavoro (server, internet, web, sistemi, reti ecc.). A questo proposito vorrei chiedere maggiori chiarimenti, in seguito, proprio su queste cose, visti questi nuovi articoli. E' naturalmente inutile ripetere che chi ha un minimo di conoscenza di qualcosa all'infuori del PC (per motivi di studio, lavoro o altro) non può non rimanere nauseato dal brutto andazzo che stanno prendendo sia le riviste sia gli utenti di PC (intendo dire quelli che usano solo PC, perché per un motivo o per l'altro i PC li adoperiamo tutti): questi ultimi sono completamente ottusi! Pensano che neppure esista nulla all'infuori di Windows e sono capaci di chiederti, mentre lavori su un Sun o un Silicon Graphics (non dico Amiga, perché sappiamo tutti che ci girano solo i giochi...), se si può caricare Windows 95 o Word! Per quanto riguarda le riviste, sono definitivamente nauseato, visto che ripetono sempre la stessa tiritera: come risolvere i problemi di Win 95, aspettando Win 98 ecc. Inoltre sono tutte spudoratamente vendute: un noto giornalista di una nota rivista del settore, tanto per fare

DISTRIBUTORE AMIGA UNICO PER LA SICILIA

Tel. (0922) 21954 - Fax 27805

Via Plebis Rea, 25 a/b - AGRIGENTO

http://www.mediatel.it/az_ass/agcomp/agcomp.htm

E-MAIL: agcomp@mediatel.it

AMIGA 1200 + software in bundle 720.000
AMIGA 1200 Tower telefonare

SCHEDE ACCELERATRICI

CYBERSTORM II x AMIGA 4000 CPU 68060 50 Mhz 1.000.000
 BLIZZARD 2040 x AMIGA 2000 CPU 68040 25 Mhz 600.000
 SCSI x BLIZZARD - SCSI x CYBERSTORM 150.000

SCHEDE VIDEO

CYBERVISION 64-3D (4Mb Ram) 370.000
 SCANDOUBLER x Cybervision 64-3D 150.000
 GRAFFITI acceleratore grafico Amiga 150.000

PROGRAMMI AMIGA

PC-TASK 4.3 (Emulatore MS-DOS x AMIGA) 120.000
 PC X EMULATORE (Emul. MS-DOS) 120.000
 FUSION emulatore Macintosh x Amiga 130.000
 GOLMANAGER (Totogol - stampa su schedine) 69.000
 MAXXON CINEMA 4D pro 490.000
 TURBO PRINT 6.0 italiano 150.000
 SCAN QUIX 3.8 italiano 175.000
 CD AMYRESOURCE 28.000

POWER UP per tutti!!

BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz (per 68030/50) 720.000
 BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.000.000
 BLIZZARD POWER PC 603e 175 Mhz con CPU 68030/50 870.000
 BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/25 1.130.000
 BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68040/40 1.210.000
 BLIZZARD POWER PC 603e 200 Mhz con CPU 68060/50 1.640.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.280.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.430.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz (per 68040/25 o 68060/50) 1.650.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/25 1.370.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68040/40 1.440.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 150 Mhz con CPU 68060/50 1.880.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/25 1.540.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68040/40 1.630.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 180 Mhz con CPU 68060/50 2.050.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/25 1.780.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68040/40 1.840.000
 CYBERSTORM POWER PC 604e 200 Mhz con CPU 68060/50 2.270.000

HARD DISK FUJITSU
3 ANNI DI GARANZIA
1,6 GB - £.340.000
2,6 GB - £.399.000
4,3 GB - £.460.000



ALTRO HARDWARE

CASABLANCA HD 9,0 Gb - Mont. Video non lin. ... 7.675.000
 MICRONIK PLUS Genlock professionale 720.000
 JOMEGA ZIP - SCSI con cartuccia 390.000
 INFINITIV TOWER x Amiga 1200 320.000
 ADATTATORE TASTIERA PC x AMIGA 1200 100.000
 INTERF. DUAL HD+CD ROM x AMIGA 1200 40.000
 MIDI INTERFACCIA + 2 CAVI 70.000
 CAVO PER HD interno da 3" e 1/2 25.000
 DRIVE INTERNO PER AMIGA 500/600/1200 90.000
 DRIVE INTERNO HD PER AMIGA 1200/4000 180.000
 ALIMENTATORE PER AMIGA 500/600/1200 85.000
 ALIMENTATORE potenziato 200W x 500/600/1200 .. 100.000
 ROM 3.1 x AMIGA 150.000
 MODEM/FAX 33.600 + SOFTWARE 225.000

I PREZZI SONO IVA INCLUSA E POSSONO VARIARE SENZA PREAVVISO

un esempio, confessa candidamente che la Epson ha pagato loro un viaggio in Giappone, tutto questo fra varie copertine dedicate alle stampanti Epson, inoltre la stessa Epson ha sfruttato tutto questo per un ignobile gioco di marketing, che ha fatto aggiornare i modelli tre volte in pochi mesi (ci sono cascato anch'io)! E dire che si definiscono "la più autorevole rivista d'informatica personale", forse quindici anni fa. Posso fare un sacco d'esempi, ma tutt'e due abbiamo di meglio da fare. Naturalmente ci sono le eccezioni: Massimiliano Marras scrive su MC, Paolo Canali su Chip e Pc Upgrade e stranamente da quando c'è lui compare un sacco di volte il nome Amiga (a proposito, è stato nominato anche il sito di Montecarlo Nights, non so se lo sapevi già), William Molducci su un sacco d'altri posti (a proposito, vorrei sapere se posso usare l'email che pubblicate voi per chiederli un paio di cose che riguardano la grafica). Per tutto questo gli articoli che riguardano l'informatica in generale (Web server, Linux ecc.) non possono essere che i benvenuti.

3) Infine mi devo ricordare una volta per tutte di iscrivermi alla mailing list, poiché se non ho capito male, si sta nel bel mezzo della "discussione" e delle novità. Per favore, dimmi se i caratteri che ti arrivano, lettere accentate apostrofi e simili, sono corretti.

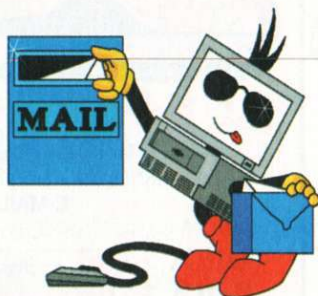
Complimenti a tutti i collaboratori. Ciao a tutti.

Ciro Murgia,
Cagliari.

Caro Ciro,
Sono contento che diventare abbonato non ti spaventi. Sono dispiaciuto che l'offerta di Personal Paint non sia per te allettante. Per te e per tutti gli altri lettori che non si sono ancora decisi stiamo preparando l'ennesima campagna abbonamenti con un altro prodotto d'indubbio valore. Non ti posso anticipare ancora nulla ma sii fiducioso...

In effetti, molti lettori ci rimproverano di non curare la distribuzione a sufficienza nelle edicole. Il problema è che la distribuzione si può controllare relativamente. I meccanismi della distribuzione in edicola sono molto complessi. Per una legge non scritta se devi vendere 30.000 riviste ne devi tirare 60.000 e per essere presenti in tutte le 59.000 edicole d'Italia ci vorrebbe una tiratura di almeno 70.000 copie. Tiratura, questa, che non si possono permettere neanche riviste più (auto) blasonate della nostra.

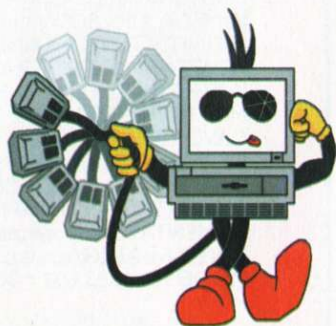
La realtà editoriale italiana è davvero pazzesca. Tu fai una rivista e tra tasse e percentuali al distributore ti rimane sì e no il 40%



del prezzo di copertina. Questo indica che se non fai dei volumi alti (20.000 copie come minimo) sei destinato alla chiusura. Noi stiamo cercando di evitare la fine fatta da altri illustri colleghi. Davanti al bivio tra diventare una rivista PC e chiudere abbiamo aperto una terza via. Ce la faremo soltanto se i nostri lettori continueranno a supportarci. Per far questo occorre abbonarsi o aiutarci con la pubblicità. E' l'ennesima scommessa di Enigma Amiga Run una rivista modesta ma che serve a tenere in piedi il mercato Amiga Italiano. Una rivista che c'è da oltre 10 anni. Una rivista che ci sarà fino a che i suoi lettori vorranno farla esistere.

Tornando al discorso della nota rivista del settore (tutti abbiamo capito di chi si tratta) queste cose succedono. Anche noi siamo stati invitati dalla Escom in Germania ma alla fine abbiamo pagato il conto dell'albergo. La mia categoria, i giornalisti, è spesso "paraculata". Si viaggia a sbafo, si mangia a sbafo anche se devo dire che non dirigendo una rivista PC questo mi è accaduto poche volte (le posso contare su le dita di una mano). Una cosa ti posso dire. Noi non ci siamo mai piegati alle esigenze della pubblicità. Mai hai trovato su EAR una recensione pilotata, mai hai trovato su EAR 5 pagine di prova di un mouse solo perché la "Ginotech" ha fatto pubblicità per un anno. La nostra rivista potrà sembrare (a pochi) carente di contenuti ma in realtà quei pochi contenuti messi dentro dolorosamente in 64 pagine non sono mai stati pilotati da nessuno. Questo è un mio piccolo momento d'orgoglio che mi devi "consentire".

Per quanto riguarda l'iscrizione alla mai-



ling list la cosa è davvero semplice. Devi mandare un messaggio al nuovo gestore (che brutta parola neanche fosse la Telecom) della fortunata mailing list che si chiama Giorgio Signori (yurex@skylink.it). Lui provvederà ad informarti di tutte le attività riguardanti la rivista e l'Amiga in Italia.

Il nostro collaboratore William Molducci così come tutti gli altri sono sempre a vostra disposizione via Email per chiarimenti e consigli.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

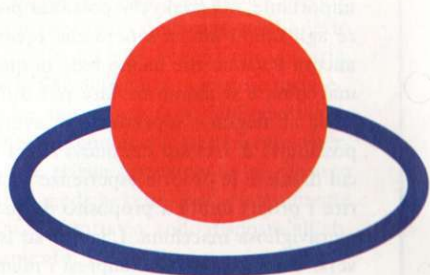
Di tutto un po'

Caro Michele,
Finalmente sono dotato anche io di posta elettronica ma, ahimé, solo in trasmissione (forse) e non in ricezione poiché non sono collegato ad internet ma alla rete intranet di Telecom Italia (azienda in cui lavoro come progettista del servizio FIDO). Nel caso dovessi ricevere quest'e-mail, vorrei suggerirti quanto segue: innanzi tutto complimenti per la rivista e soprattutto grazie per essere ancora VIVI poiché senza EAR non saprei dove trovare notizie del mondo Amiga. Poiché tra breve sarò anche io un abbonato alla rivista (se non l'ho fatto sino ad oggi è solo per mancanza di fondi...) e viste le mie esperienze precedenti con altre riviste d'elettronica, gradirei ricevere EAR in una busta scura in modo tale che questa nasconda il proprio contenuto per evitare che il classico: "l'occasione fa l'uomo ladro". Gradirei vedere sulla rivista una o due pagine dedicate alla rubrica "vendo compro e scambio" in modo tale da agevolare, chi come me che vive in zone disagiate, nell'acquisto di nuove periferiche per ampliare il proprio Amiga. Perché non iniziare dei corsi su CD-ROM dei vari linguaggi di programmazione iniziando da zero? (Per zero intendo zero ed anche meno).

Mi piacerebbe imparare il C e l'Amos... Inserire del software registrato su CD-ROM è un'ottima idea ma senza i manuali è in pratica inutile (ho apprezzato molto il manuale in formato html dei prodotti della Class-X anche se per poterli leggere ho dovuto usare una lente d'ingrandimento visto il carattere usato, vorrei fare notare che non tutti sono dotati di scheda grafica...).

Grazie ad EAR ho potuto upgradare (se si può dire) il mio software della Blue Ribbon (sfortunatamente per me ero forse l'unico utente registrato in Calabria a SuperJam 1.1 e a Bars&Pipes 2.0) e mi

Continua a pag. 10



JASA communications s.r.l.

pubblicità & comunicazione

50053 Empoli-Via Ponzano, 135/a

Tel. 0571/924941--Fax 0571/922742

Info on line - JARES 0337/682848

WWW.jasa.it - e-mail: jasa@pn.itnet.it

VI INVITA A PARTECIPARE ALL'EDIZIONE '98 DI:



AMIGA®

2° Mostra mercato riservata alla Piattaforma Amiga

PALAESPOSIZIONI-EMPOLI (FI) - 26/27 SETTEMBRE 1998

Visitatori: biglietto ingresso Lit. 10.000

Orario apertura al Pubblico: Sabato 10,00-22,30 = Domenica 09,00-20,00

valido
anche
fotocopia

PRENOTA IL TUO PIANETA

Tutti coloro che spediranno, entro il 15/9/98, compilato e firmato il presente coupon alla JASA Communications Via Ponzano 135/a 50053 EMPOLI (FI)

all'ingresso della mostra riceveranno GRATIS una SPILLA IN ARGENTO

appositamente creata per l'occasione

Cognome e Nome

Via

Cap

Città

Tel.

e-mail

Il sottoscritto in esecuzione della legge 675/96 (Legge per la tutela del trattamento dei dati personali) fornisce il suo consenso al trattamento dei propri dati personali, direttamente o anche attraverso terzi, oltre che per l'integrale esecuzione della presente offerta o per ottemperare agli obblighi di legge, anche per le seguenti finalità: -elaborazione studi o ricerche statistiche e di mercato, inviare materiale pubblicitario o informativo, inviare informazioni commerciali. I dati forniti potranno essere resi in forma anonima o cancellati su semplice richiesta scritta.

Firma

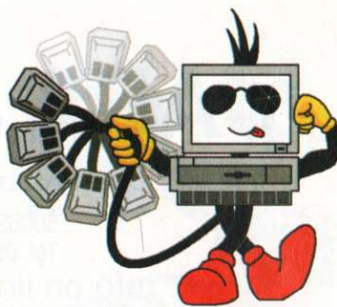
piacerebbe vedere pubblicato anche il dischetto "Rules for Tools", visto che è l'unico prodotto che manca alla collezione. Perché non dedicare alcune pagine di EAR ai problemi hardware così come faceva Paolo Canali in Amiga Magazine? Beh! Mi sembra di aver scritto tutto e non vedo l'ora di abbonarmi perché così finalmente finirà il mio pellegrinaggio tra le varie edicole della Calabria e Sicilia per acquistare la mia copia di EAR, anche se ultimamente riesco a comprarla a Reggio Calabria poiché sono rimasto l'unico acquirente (dell'unica copia che arriva), e potrò finalmente risparmiare anche i soldi della benzina (eh già perché io abito in Villa S. Giovanni e per acquistare EAR a RC faccio 15 Km). Grazie per aver avuto la pazienza di avermi "LETTO" e mi dispiace non poter ricevere una risposta tramite e-mail, perché mi sarebbe piaciuto sapere cosa ne pensi di quanto detto. Ciao e continuate così perché Amiga non morirà mai...

Armando Rocco.

Anche a me piacerebbe fare molte cose. Per realizzare una rubrica dedicata alla realizzazione di titoli multimediali su Amiga ci vorrebbe prima di tutto una piattaforma di sviluppo. Da quando Enigma è nelle edicole abbiamo fatto i seguenti corsi: AmigaBASIC (due volte), C (tre volte), Assembler, Assembler per creazione Videogiochi, Amos, C++, Java, Pascal, Modula-2, Arexx (due volte). Quindi abbiamo coperto tutte le esigenze e tutti i linguaggi. Quelli però erano altri tempi. C'erano i compilatori! Oggi la sola Haage & Partner sta muovendo il mercato con prodotti per lo sviluppo. Lo spazio dedicato alla didattica è occupato quasi esclusivamente dalle formule pratiche dell'ottimo Benozzi. Per il momento non siamo in grado di scrivere un byte in più.

Sto cercando di riorganizzare i vecchi articoli in modo da metterli su Web e di conseguenza sul CD-ROM di EAR.

Per quanto riguarda Paolo Canali lo abbiamo avvicinato (o meglio abbiamo cercato il contatto) ma se lui preferisce occuparsi dell'hardware Amiga su una rivista in CD-ROM è un suo problema. Gli abbiamo fatto ponti d'oro. Non è bastato. Pazienza. Fino a che non troveremo una persona che abbia lo stesso livello di conoscenza del buon Paolo non ci occuperemo di hardware. La porta della redazione è sempre aperta per lui e per tutti quelli che hanno voglia di lavorare sodo per continuare a tenere a galla questa piattaforma tanto bistrattata. Cercheremo di pubblicare anche "Rules for Tools" nelle prossime uscite in modo da poter divulgare la Suite completa della



defunta Blue Ribbon Soundworks. Anche io ero utente registrato di B&P e SJ! Ho speso più di mezzo milione nei loro prodotti e quando li ho messi sul CD-ROM ho avuto un brivido lungo la schiena.

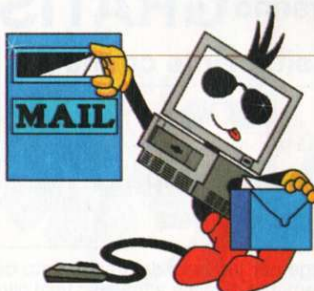
Per quanto riguarda la rubrica "Compro - Vendo - Cerco", non siamo dell'idea di sprecare anche solo due preziose pagine di rivista (che alla fine sono sempre e solo 64) piuttosto pensiamo alla possibilità di farlo via Web o all'interno del CD-ROM.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Una nuova Mailing List

Spettabile redazione di EAR,
Ho letto della vostra decisione di togliere EAR dalle edicole! Purtroppo mi rendo conto che la situazione in edicola non è delle migliori, vista la schiacciante offerta di riviste per PC ed il travaglio subito dalla nostra amata macchina; nonostante questo ritengo il passaggio al solo abbonamento una mossa rischiosa per EAR e dannosa per la diffusione di Amiga. Del resto se l'alternativa fosse non avere alcuna rivista dedicata all'Amiga in Italia, ben venga EAR in abbonamento.

In ogni caso volevo approfittare degli ultimi mesi di EAR in edicola per segnalare l'esistenza di una mailing list (gestita dal sottoscritto) dedicata all'amiga ed in particolare agli aspetti, sia HW sia SW, meno ludici della nostra piattaforma. Mi rendo conto che questa non sarà l'unica



iniziativa del genere né che sia la più importante, ma credo che possa far piacere agli utenti amiga sapere che esistono ancora persone che hanno fede in questa macchina e si danno da fare per diffonderla al meglio e soprattutto di avere la possibilità di trovare dei nuovi amici con cui dividere le proprie esperienze o chiarire i propri dubbi a proposito di questa meravigliosa macchina. L'invito ad iscriversi è aperto a tutti, compresi i membri della redazione di EAR che potranno contribuire notevolmente con la loro esperienza al nostro forum.

Per iscriversi alla Amiga Transactor Mailing List è sufficiente mandare una mail a:

list-request@enetec.com

con nel corpo esclusivamente il comando:

JOIN amiga-list

Ringrazio la redazione di EAR per la possibilità offerta e vi auguro di tornare al più presto in edicola, per ora non posso fare altro che dirvi che vi aspetto tutti nel nostro forum.

Walter Cazzola
(cazzola@dsi.unimi.it)

Riceviamo e pubblichiamo prontamente. Laddove c'è un'iniziativa per l'Amiga e per i suoi utenti la c'è Enigma Amiga Run. Ricordiamo che anche la nostra testata ha organizzato una mailing list e se i curatori di Amiga Transactor Mailing List lo vorranno potremo postare i messaggi più interessanti.

Ricordo all'attento lettore che la "scomparsa" di EAR dalle edicole avverrà progressivamente. Non creiamo falsi allarmismi la rivista sarà ancora in edicola per diverso tempo.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)

Dall'altra sponda

Caro Direttore,
Le scrivo da Cosenza, purtroppo con un assemblato (dell'altra sponda). Però sono tuttora possessore di un Amiga 2000 (wb 1.3) e di un Amiga 1200 C= (3.0). L'A1200 è corredato da cd-rom (8x), drive HD, Iomega Zip Sesi. Tutti funzionanti. Con essi eseguo lavori grafici e video per i miei lavori ospedalieri, essendo urologo. Ovviamente li adoro per la loro semplicità... ma ho dovuto acquistare

un assemblato (Ciryx 166+). Dal marzo 1988 seguì "Enigma" con grande piacere e... con altrettanta costernazione ho letto l'editoriale del n.95, che già era nell'aria, dopo la fine delle altre numerose testate. Non ho mai voluto fare l'abbonamento, perché ben conosco il trattamento riservato alle riviste (ovviamente mi riferisco a quelle mediche) che quasi giornalmente ricevo. Pur tuttavia, sono disposto all'abbonamento. Qui a Cosenza, la rivista è sempre stata reperibile in almeno tre edicole e non ho mai perso un numero. Nell'arco di 10 anni ho molto apprezzato il continuo crescendo di contenuto della rivista, anche se è andata assottigliandosi... Ad maiora!

Cordiali saluti.
Costantino Panza

E' interessante ricevere una lettera di un professionista (per giunta medico) che lavora con il nostro benamato computer. E' interessante scoprire che tutti quelli che hanno alzato la "bandiera bianca" in realtà rimangono più o meno affezionati ai nostri computer. Fino a che sarà possibile trovare la nostra rivista in edicola (penso fino al numero 100 o giù di lì) continui pure il suo pellegrinaggio in edicola. Quando invece la rivista andrà solo su abbonamento esclusivamente, previo avviso almeno con un paio di numeri d'anticipo, sottoscriva l'abbonamento non c'è altra possibilità. La rivista a volte sembra più sottile ma in realtà è sempre di 64 pagine oramai da più di un anno. Certo sono lontani i tempi in cui vantavamo 96 pagine ma quelli erano tempi in cui c'erano prodotti da recensire e argomenti da trattare ed il nostro "venduto" era quello di una rivista in piena salute. Non torneranno quei tempi? Pazienza.

Michele Iurillo
(yuri@skylink.it)



ATTENZIONE!

**TUTTI GLI UTENTI
DELLA MAILING LIST
CHE SI ERANO
ISCRITTI A:
yuri@skylink.it
DEVONO NUOVA-
MENTE ISCRIVERSI A:
yurex@tin.it**

FRactal MINDS

di Marco Köhler
Via Principe Eugenio 23 - 00185 Roma
Tel/Fax 06 - 4457035
Hot-line: 0335-8217341



Visitate il nostro sito su Internet: www.fractal minds.it
email: info@fractal minds.it - technet@fractal minds.it
Notizie, download file, FAQ e .. molto altro!!



Versione 4.2 Pro CD

Lit. 572

Ultima release del pacchetto di modellazione e animazione 3D, che da questa versione viene rilasciata su Cd-Rom. Col programma principale vengono rilasciati i programmi: MagicLink, MainActor, CineView, CyberAmi, etc...



Versione 6.01

Lit. 170

Ottenete stampe di alta qualità e a grande velocità col vostro Amiga. Oltre al programma principale sono presenti:

- Il nuovo **Graphic-Publisher**, col quale potrete aggiungere alle vostre immagini, anche del **testo** con effetti speciali!
- Il nuovo **TurboSpooler**, per stampe in background.
- Il **PhotoOptimizer** analizza l'immagine da stampare e ottimizza automaticamente tutti i parametri.
- Codice ottimizzato per **PowerPC**

TRUEMATCH

SCANQUIX

Versione 3.8

Lit. 176



Dotate il vostro Amiga di uno scanner, con questo stupefacente programma! (Supporta **TUTTI** gli scanner delle marche **Epson**, **Hp**, **Paragon** e **ArtScan**)

Interfaccia per i principali pgm di grafica (AdPro, Image F/x, XiPaint, Photogenics, PPaint, DPaintV, etc...) e possibilità di esportare le immagini direttamente in **TurboPrint!**

MakeCD Versione 3.1 TAO / DAO

Lit. 110 / 150

Masterizzate i vostri CD con facilità! Supporta tutti i masterizzatori più diffusi (elenco completo sul sito WEB). Facile da usare e molto stabile.

**A tutti gli acquirenti di merce per almeno lit.150.000, in omaggio
Maxon Cinema 4D versione 2.1 PRO (68020 senza manuale)**

LISTINO PREZZI (per 1000 - Iva 20% inclusa)

MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.3.1)	Lit. 176
MAXON CINEMA 4D PRO Vers. 4.2 CD (Agg. da vers.2.1)	Lit. 280
MAXON CINEMA FONT - WORLD - TREE	Lit. 88
CINEMA SUITE (FONT+WORLD+TREE)	Lit. 218
CINEMA GRAPHIC PLUS FULL (CINEMA 4.2 Full + SUITE)	Lit. 716
CINEMA GRAPHIC PLUS AGG. (CINEMA 4.2 Agg. + SUITE)	Lit. 338
MAGIC LINK (Convertitore di formati grafici 3D)	Lit. 89
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 4.1)	Lit. 125
AGG.TURBO PRINT 6.01 (da vers. 5.02)	Lit. 90
MOTHER'S LITTLE HELPER per IMAGINE	Lit. 90
25 ENHANCER MACRO per LIGHTWAVE	Lit. 95
X-DVE Versione 2.6	Lit. 360
POWER TITLER	Lit. 152

CD-ROM DISPONIBILI

AMYRESOURCE Voll. Da 0 a 7	Lit. 24/28
ERIC SCHWARZ CD	Lit. 51

HARDWARE

TowerHawk RBM per Amiga 1200 e 4000 (con alimentatore, adattatore tastiera e scheda figlia)	Lit. 880/780
TOPOLINO (interfaccia per Mouse PC)	Lit. 60
2SWITCH (Interruttore elettronico attivo, che permette la condivisione di Mouse, Tastiera e Monitor tra un PC e un Amiga)	Lit. 290
TELMEX EASY CD-ROM 12X su PCMCIA per A1200	Lit. 440
Scanner Epson GT 8500 SCSI + ScanQuix3	Lit. 1.170
Cavo parallelo per Scanner Amiga	Lit. 50

Novità dal mondo Amiga



a cura di **Nicola Morocutti, Maurizio Bonomi e Giorgio Signori**

Great Effects Development, conosciuti alla comunità Amiga per il loro Ami-File safe, un filesystem molto stabile e veloce, ha annunciato lo sviluppo della versione 2 di Professional Filesystem. Le notizie sono scarse ma oltre all'annunciata sicurezza totale dei nostri dati avremo molti altri utili add-on.

Molto rumore attorno alla **Cloanto** che ha annunciato un nuovo, rivoluzionario programma disponibile da settembre. Le notizie sono scarsissime ed il nuovo sito della ditta di Michele Battilana non fornisce alcun aiuto. Attesissimo anche **Personal Paint 8** che vedrà la luce in autunno introducendo nuove ed incredibili caratteristiche (supporto true color, ecc...) al miglior programma di disegno su Amy.

<http://www.cloanto.it>

La rete ribolle di iniziative, pare ormai prossima la creazione di una nuova rivista italiana on-line frutto della collaborazione delle tre maggiori riviste nazionali (Amiga on Line, Amiga Blast e Amiga World). Il nuovo nato si porrà come una risorsa indispensabile per ogni amighista. Vi terremo sicuramente informati sugli sviluppi.

L'AGI (acronimo dell'Amiga Group Italia) sta riorganizzando le proprie file per offrire un servizio migliore e più affidabile a tutti gli amighisti della penisola. In un comunicato ufficiale, Enrico Altavilla (gestore dell'archivio soci) invita tutti coloro che volessero diventare referenti per la propria città a compilare un modulo informativo on-line. Troverete tutte le notizie a riguardo presso:

<http://www.amyresource.it/AGI/censimento.html>

Continua lo sviluppo di molti tra i titoli di punta del mercato videoludico prodotti in Italia. Traumazero, lo spettacolare sparattutto programmato dall'omonimo team ha appena aperto un nuovo sito web di sup-

porto. Tenetelo d'occhio poiché la data di rilascio è ormai imminente.

<http://www.dei.unipd.it/~mordock>

Amiga Int. ha rilasciato una nuova versione del **Developer CD** più precisamente la 1.2. In questa nuova release troveremo tutto il materiale pubblicato nella 1.1 più materiale per lo sviluppo su PPC di Phase 5 e Haage&Partners.

<http://www.amiga.de>

La seconda edizione di **Pianeta Amiga** è stata ufficialmente lanciata, già si contano le prime importantissime adesioni. Tra gli standisti oltre ad EAR, Interactive, NonSoloSoft, WGComputers, Power Computing, Fractal Minds, si annuncia la presenza di Haage&Partners, Ossowski, Amiga International, Darkage Software (con Alive e l'invito a Spolegium 98), Traumazero e moltissimi altri... Il nostro stand, come l'anno scorso, permetterà a tutti di acquistare arretrati della rivista e di vedere alla prova moltissimi giochi eccezionali. Avremo alla prova Trumazero, Quake, Genetic Species e molti altri. Resta chiaramente obbligatoria la partecipazione di ogni serio amighista a quest'evento importantissimo. Empoli, Palaesposizioni, 26/27 settembre.

<http://www.wgcomputer.it>

Ivertici di Amiga Inc. rispondono con questa breve serie di domande e risposte agli interrogativi della comunità Amiga dopo l'annuncio al World of Amiga

State abbandonando l'Amiga?

No, stiamo concentrando i nostri sforzi nella creazione di un nuovo sistema operativo e di una nuova architettura. Stiamo lavorando con vari sviluppatori esterni per creare una architettura aperta necessaria per riportare Amiga "back to the future".

Non è che il nuovo Amiga è solo un banale PC con un Amiga inserito in qualche modo dentro?

Mentre rimane vero che il nuovo Amiga userà l'x86 come piattaforma di sviluppo, è da notare che quest'ultimo sarà usato solo come ponte per portare Amiga alla versione 5.0. Amiga 5.0 è un nuovo Amiga, che userà la più evoluta e rivoluzionaria tecnologia sia software che hardware.

Perché non avete scelto il PowerPC per la nuova generazione di Amiga?

La via tracciata da Motorola non corrisponde con i nostri piani per Amiga. La linea "Amiga Classic" continuerà a supportare il PPC come acceleratore per i sistemi esistenti.

Dovremo quindi buttar via tutto il nostro software e ricominciare da capo?

No, Amiga 4.0 supporterà la gran parte delle vecchie applicazioni attraverso emulazione software. Stiamo comunque lavorando con un altro sviluppatore esterno per creare un add-on (un'Amiga Classic Card) che renderà totalmente compatibile il nuovo sistema con il passato.

State veramente abbandonando Amiga OS per utilizzarne uno nuovo su licenza?

Non stiamo assolutamente abbandonando Amiga OS. Stiamo solo cercando un kernel allo stato dell'arte di un altro OS per velocizzare lo sviluppo e quindi diminuire il tempo speso per creare la nuova generazione di Amiga OS.

Stiamo concentrando le nostre energie per portare la tecnologia Amiga e la sua comunità nel ventunesimo secolo. Il nostro scopo è creare un sistema operativo ed un'architettura allo stato dell'arte per tornare da leader incontrastati nel mercato del multimedia e della convergenza digitale.

Bill McEwen

Amiga Incorporated

billm@amigainc.com

<http://www.amigainc.com>



Novità da Ateo

di Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Lottimo tower per 1200 della Atéo Concepts (provato sul numero 95) è disponibile in una nuova revisione con diverse nuove feature, a partire da un prezzo un po' più basso, cosa sempre gradita (ricordiamo che in Italia il distributore Ateo è AG-Computer). L'interfaccia per la tastiera è stata migliorata ed il software è stato oggetto di un bugfix, ora è possibile utilizzare anche le tastiere Amiga oltre a quelle per PC. I possessori di un tower Ateo possono upgradare l'interfaccia per una cifra che si aggira intorno ai 30FR, mentre tutti i prossimi tower verranno dotati della nuova interfaccia e di un frontpanel per il drive. Dopo un lungo bugfix sono finalmente disponibili le schede AteoBus e l'attesa Pixel64, che probabilmente saranno provate nel numero settembrino di EAR. La Atéo sarà inoltre presente a Pianeta Amiga.

Nuovo WEB di EAR

di Harry Haller

Il Web di Ear è stato aggiornato. Tra le novità segnaliamo la nuova pagina dedicata agli abbonamenti a l'aggiunta di numerosi articoli. E' intenzione della redazione eliminare alcuni fastidiosi bug (come il testo iniziale confuso che appare con Voyager) nei prossimi aggiornamenti.

<http://www.skylink.it/ear>

Ricordiamo infine che la mailing list è ora gestita da Giorgio Signori (yurex@tin.it). Anche i vecchi iscritti devono ricontattare Giorgio per l'inserimento nella mailing.



Apple Days

di Andrea Favini

Tra il 12 e il 21 di Maggio, Apple ha presentato le ultime novità sia hardware che software. Tra quelle hardware, nuovi Powerbook G3 più veloci addirittura dei desktop, nuovi monitor e soprattutto un nuovo computer che vuole rompere totalmente con il passato, L'Imac. Si tratta di una macchina dal look futuristico, basata sul processore G3, predisposta per il collegamento ad internet e dal costo ridotto. Questo nuovo computer non avrà né floppy, né hard disk SCSI. Tutte le periferiche andranno collegate mediante BUS USB. Per quanto riguarda il software, oltre alle caratteristiche del nuovo OS 8.1, in cui hanno notevolmente migliorato il filesystem, ma non certo la velocità complessiva del sistema stesso, sono stati presentati la nuova versione del quicktime e Ufficio98 della micromorbid. Con Quicktime 3, i programmatori della Apple hanno superato loro stessi, la decodifica dei file mov nel formato Cinepak, ha avuto un notevole incremento di velocità, visibile soprattutto su mac con processori dal 68040 in giù. Per quanto riguarda la versione Pro del costo di \$30 circa, sono disponibili una serie d'effetti speciali strabilianti e il supporto per un nuovo formato di compressione: il Sorensen. Tramite questo nuovo codec hanno mostrato come un video di oltre quattro minuti visibile a pieno schermo, sia su un portatile, sia sul maxischermo, senza quadrettature, con una qualità d'immagine certamente ai livelli betamax, occupi solo 23Mb. L'unico difetto è che richiede almeno un 604e a 120Mhz per la decodifica in realtime. Per quanto riguarda Office, vista la dimostrazione fatta su di un portatile, all'inizio avevamo pensato che fosse un modello vecchio basato sul 603, vista la velocità di caricamento e la fluidità di esecuzione delle operazioni. In realtà si trattava di un G3. In effetti il pacchetto offre molte funzioni utili ma anche tante inutili e ridicole, tanto da renderlo così pesante da richiedere un G3 (e un hard disk da moltissimi mega) per girare decentemente. Ora si può solo sperare che questo tentativo di scalata al mondo software Mac da parte della micromorbid non abbia tanto successo...

We rewrote the book:
The new PowerBook G3



Whoa.
iMac.



**Vuoi fare pubblicità su
Enigma Amiga Run?**

<http://www.skylink.it/ear/listino.html>

Reazioni Autorevoli: Paolo Docet

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Dopo l'annuncio di Amiga Inc. al WOA raccogliamo e pubblichiamo il pensiero di un gran conoscitore della nostra macchina, Paolo Cattani, creatore di Virtual GP (ex Alien F1).

"Ritengo che in questi giorni di boiate su ICA et similia se ne siano dette abbastanza, nessuno secondo me ha posto l'attenzione su ciò che realmente la meritava.

L'annuncio di AInc (o g2k, se preferite) ha secondo me pregi e difetti:

Per prima cosa, g2k s'è mossa, e questo è già un gran pregio, almeno secondo me. Dopo aver ponderato che fare di Amiga, la roadmap presentata è ben diversa da quella di Escom e, che piaccia o meno, è in ogni caso qualcosa che richiederà a g2k di "cacciare la lira" (oops, il dollaro): ciò significa che g2k sta facendo degli investimenti in Amiga, e questo è innegabilmente un lato positivo della faccenda.

G2k ha deciso di puntare su un'architettura ultra-custom, utilizzando un nuovo chip misterioso che (almeno a detta loro) dovrebbe fare anche il caffè. Se ricordate la mia precedente intervista, io sostenevo che l'unico modo per risollevare le sorti di Amiga era di realizzare una nuova architettura custom e molto competitiva, non di realizzare un clone PC con l'unica differenza nel microprocessore (inteso come CPU - volendo anche la nuova macchina di g2k avrà la "sola" differenza del microprocessore, ma si tratta di una sostanziale differenza di "filosofia", se è vero che tale integrato, essendo riprogrammabile, renderà inutili ed obsoleti DSP ed acceleratori 3d vari...). Evidentemente, anche una grossa ditta come g2k, fatti due conti, si è resa conto di come vanno le cose nel mondo del personal computing...

- Per portarsi avanti, g2k ha parlato di sistema "bridge", e qui...apriti cielo! Possibile che nessuno si renda conto che realizzare un nuovo supercomputer, per quanto bello, non è economicamente conveniente se non lo rendi allettante con del bel software pronto per l'uso? La Sony, quando lanciò la PSX, rese disponibile una scheda per lo sviluppo (e indovinate per quale computer era tale scheda...) guarda caso circa un anno prima, e questo per poter uscire sul mercato con subito 10-15 titoli pronti; la Commodore, nell'unica volta che fece qualcosa di sensato, fece qualcosa di analogo per il CD32, rendendo disponibile l'ambiente di sviluppo prima dell'uscita della console: e guarda quanti CD32 sono stati venduti, nonostante fossero ormai tecnologia antiquata, solo perché c'era Microcosmos (o come cavolo si chiamava) e altra roba simile già pronta... G2k, e di questo bisogna rendergliene atto, non sta pensando a come far sopravvivere il picco-

lo mercato di nicchia nel quale attualmente è confinato Amiga, ma sta pensando a MILIONI di nuovi utenti...

Naturalmente, esistono anche lati negativi nell'annuncio, e secondo me sono:

- Il sistema bridge è un'ottima idea: ma nel frattempo, quale sarà l'atteggiamento di g2k nei confronti degli utenti attuali, unici veri responsabili del fatto che Amiga esista ancora? Voci non confermate assicurano che il sistema di sviluppo sarà disponibile anche per il pre/box e per le PowerUP di Phase5, ma... sarà vero? Capisco che non ci si possa concentrare su un piccolo mercato di "testimoni di Geova" (con tutto il rispetto per i testimoni di Geova...), ma poiché comunque da tale mercato provengono dei buoni programmatori, non varrebbe la pena di tenerseli buoni, dando loro la possibilità di sviluppare software per il nuovo Amiga (parlo, ad esempio, per me: mai e, ripeto, MAI comprerò uno stupido WC Intel, anche se con il nobile scopo di scrivere software per l'Amiga prossimo venturo, poiché al solo VEDERLO, un caccoso WC, mi fa star male... se però potessi acquistare un simpatico pre/box, il discorso cambierebbe - e PARECCHIO!).

- Il nuovo chip misterioso sarà fantastico ma... vale la pena legarsi mani e piedi al futuro di qualcosa che nemmeno esiste, non si sa quando uscirà (perché anche se è annunciato per la prima metà del '99, sapete anche voi come vanno le cose...), non si conosce il nome di chi lo fabbrica... ? Il PPC non sarà così meraviglioso, ma indubbiamente c'è, funziona e agisce bene; inoltre, la nuova tecnologia AltiVec promette molte nuove cose interessanti; la roadmap di Motorola era veramente tanto incompatibile con i piani di g2k?

Ok, questo è attualmente quello che penso io. Se puoi far pervenire questa mia ai lettori di EAR, te ne sarei grato, così magari si riesce ad organizzare un bel dibattito... (consolami Bonomi - ho letto un suo msg sconcolato postato su ICA - digli che finché c'è qualcosa che bolle in pentola, sarà sempre meglio di com'è andata negli ultimi anni, nei quali vivevamo nel limbo)".

Conclusioni

Grazie a Paolo per questi preziosi spunti per la discussione, spero molti lettori raccoglieranno l'invito, inviandoci il loro pensiero sul futuro di un sogno chiamato Amiga.

SOSTITUZIONE CD-ROM DIFETTOSI ENIGMA AMIGA RUN 97

Ritagliare il presente coupon compilato in tutte le sue parti e inviarlo in busta chiusa unitamente al cdrom.

Nome		Cognome	
Indirizzo			
Prov.	Cap	Località	Tel.
Tipo di problema riscontrato:			

Spedire a G.R.Edizioni, Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - Att: Servizio Sostituzioni

Altro mese, altre navigazioni ed esplorazioni. Mentre Aminet continua ad offrire molto di cui parlare, sulla rete troviamo diverse novità che riguardano più Amiga che il software stesso.

HOST CONTACTED

di Maurizio Bonomi (bonomi@skylink.it)

Questo mese le novità "non aminet" sono talmente tante che sarebbe un peccato non dedicarvi un importante approfondimento. Sulla rete gli annunci, i rumori e le dichiarazioni (ufficiali e non) si sono susseguite con ritmo incessante. Le ultime manifestazioni fieristiche sono state testimoni di diversi incontri tra la casa madre (Amiga International con Gateway 2000), gli utenti e i professionisti del settore. Le dichiarazioni fatte da Petro e gli altri hanno scatenato una guerra "pacifica" a colpi d'opinioni, critiche e supposizioni. Teatro di questi avvenimenti post-conferenze sono stati i newsgroup e le principali mailing-list. Visto che l'accesso a queste conferenze richiede una connessione ad internet "piena" (cioè senza alcuna restrizione di protocollo) oltre ad una buona dose di pazienza e di scatti telefonici, ho pensato di portarvi una cronaca dei fatti e delle discussioni direttamente all'interno di Host Contacted.

Dunque Host Contacted per questo mese tralascerà temporaneamente AMINET per dedicarsi completamente alla ricerca di fonti alternative, di argomenti nuovi e di approfondimenti di carattere generale. Premetto che quest'interruzione è solo temporanea e che il mese prossimo HC tornerà alla solita programmazione... Quindi parcheggiate temporaneamente i vostri browser; la nostra navigazione entrerà in quei posti dove le parole vengono prima dei programmi.

I newsgroup

L'enorme importanza che ricoprono i newsgroup si evince proprio in queste occasioni, vale a dire quando avvengono dei fatti che direttamente coinvolgono tutti gli utenti Amiga del globo. Una delle principali caratteristiche che ha sempre contraddistinto l'utente Amiga dalla massa degli utenti PC, è la notevole pro-

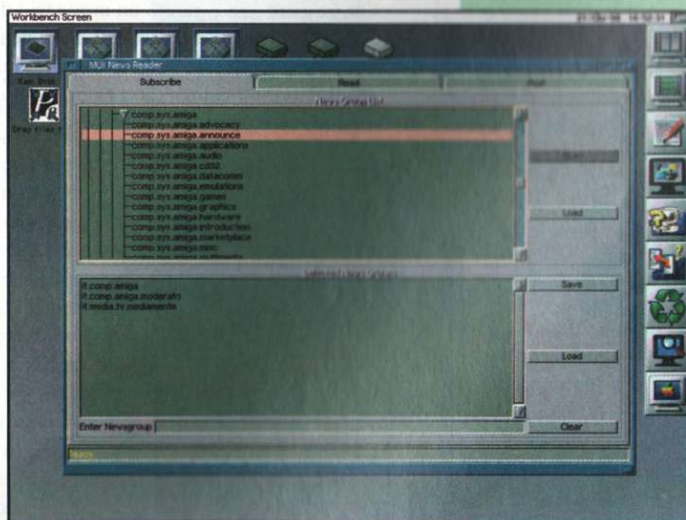
pensione alla discussione, la ricerca inconscia della "polemica" unita ad una naturale curiosità. Durante gli anni infelici della bancarotta Commodore i newsgroup hanno contribuito a diffondere in maniera veloce e sicura qualsiasi notizia, negativo o positivo fosse. I vantaggi che offre un così potente mezzo di comunicazione sono tanti ed evidenti: un notevole stimolo alla "coesione", la capacità di creare "correnti" di pensiero, la possibilità di raggiungere in un colpo solo migliaia e migliaia d'utenti.

Amiga possiede diversi newsgroup dedicati. Il più vasto e conosciuto lo si trova all'indirizzo comp.sys.amiga.xxx dove al posto delle x troviamo una "sigla" che identifica l'argomento trattato. Per esempio, durante i succitati anni della bancarotta il newsgroup più frequentato era comp.sys.amiga.announce dove il mondo amighista si riuniva per annunciare, discutere, litigare (verbalmente), accordarsi o semplicemente per curiosare.

Per noi italiani esiste un gruppo decisamente molto attivo e anche molto frequentato: it.comp.amiga o ICA (per gli

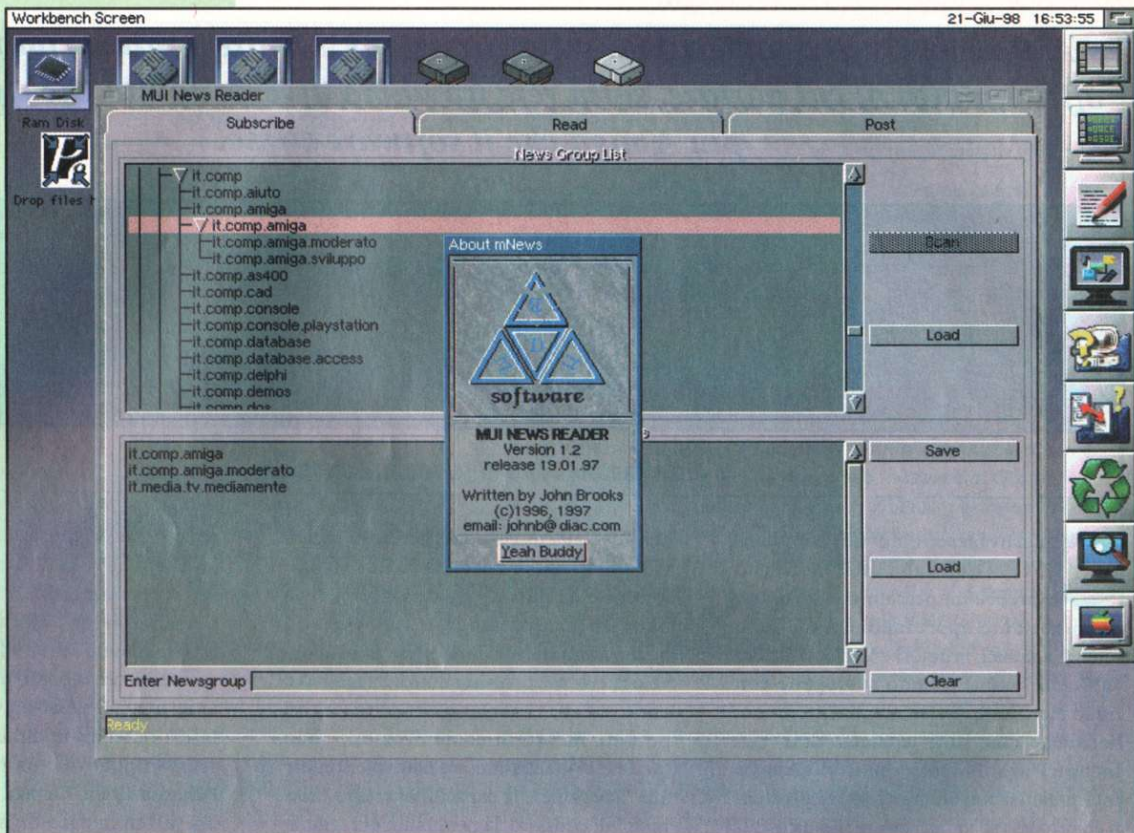
amici). Ed è proprio in questi giorni "di fermento" che ho avuto modo di "linkarmi" a questo gruppo.

La popolazione che frequenta ICA è estremamente varia ed è contraddistinta da utenti occasionali, utenti parzialmente attivi e utenti super-attivi. Da quest'ultima fascia nascono le discussioni più ampie, spesso ripetitive e un po' pedanti. Come l'annoso litigio "amiga è meglio del PC" che ultimamente ha avuto momenti di rinascita decisamente inaspettati. Le persone coinvolte in questi litigi "virtuali" sono quasi sempre le stesse: si parte dal "solito" che usa Amiga ma difende i PC proponendosi con argomentazioni dal vago sapore Leopardiano (il "pessimismo cosmico" dilaga incessante) fino ad arrivare a quello che usa la posizione pro-PC come pretesto per accendere micce e creare scompiglio. In seguito c'è chi accoglie le provocazioni e dà inizio al classico "fiume di parole" e chi invece sposta tutto sul piano diplomatico cercando di "tagliare corto" nella maniera più "affilata" che può. Poi ci sono quelli che non ci stanno e che cercano di portare l'attenzione dei



Le news sono fonte inesauribile di notizie...

mNews è uno dei tanti news-reader per Amiga.



"presenti" verso argomenti più utili e interessanti; nuove tecnologie, nuovi software, novità dalla casa-madre oppure semplici richieste personali.

L'ultimo grande argomento affrontato è stato l'annuncio di AI riguardo al futuro di Amiga e del suo sistema operativo. Le opinioni scatenate da questo annuncio sono state molteplici e spesso contrastanti. Il fatto che AI userà quasi sicuramente tecnologia INTEL per lo sviluppo del nuovo SO, ha creato un vero e proprio scompiglio.

Da una parte si sono schierati i moderati (quelli che odiano i PC ma ritengono che "se non puoi combatterli fatteli alleati") e dall'altra gli "integralisti" (brucia INTEL brucia). Le discussioni nate da questi opposti schieramenti hanno mostrato quanto viva e "brulicante" sia la comunità Amiga in Italia.

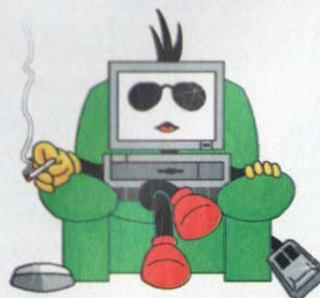
Non importa chi ha avuto, chi ha o avrà ragione, importante è discuterne e mantenere il "fuoco acceso" in modo che l'interesse per Amiga non si spenga. E' questo il vero scopo dei newsgroup; mantenere vivo e attivo lo "spirito di gruppo" per far sì che Amiga rimanga viva e vegeta. ICA è un gran "bel posto" per discutere, trovare nuovi rapporti, sfogare e liberare i propri pensieri e le proprie idee. Anche se questa libertà di pensiero, come avete

visto, può spesso creare inutili discussioni che poco hanno a che fare con lo spirito costruttivo che dovrebbe contraddistinguere ogni newsgroup della rete.

Non sta sicuramente a me giudicare o meno la bontà di queste "manifestazioni" anche se ritengo di poter affermare quanto siano importanti e quanto importante sia che ogni Amighista "attivo" debba sentirsi in "obbligo" di frequentarle. Almeno una volta...

Le mailing-list

Ultimamente mi è giunto un messaggio da **Walter Cazzola** (un nostro lettore nonché ottimo rappresentante della categoria "amighisti-attivi") il cui corpo vi riporto qui di seguito.



"(...)Comunque volevo approfittare degli ultimi mesi di EAR in edicola per segnalare l'esistenza di una mailing list (gestita dal sottoscritto) dedicata all'amiga ed in particolare agli aspetti, sia HW che SW, meno ludici della nostra piattaforma. Mi rendo conto che questa non sarà l'unica iniziativa del genere né che sia la più importante, ma credo che possa far piacere agli utenti amiga sapere che esistono ancora persone che confidano in questa macchina e si danno da fare per diffonderla al meglio e soprattutto di avere la possibilità di trovare dei nuovi amici con cui dividere le proprie esperienze o chiarire i propri dubbi relativamente a questa meravigliosa macchina. L'invito ad iscriversi è aperto a tutti, compresi i membri della redazione di EAR che potranno contribuire notevolmente con la loro esperienza al nostro forum".

La presenza di queste mailing-list possiede la stessa importanza nonché gli stessi vantaggi offerti dai newsgroup anche se viene a mancare la caratteristica apertura delle news (che sono accessibili da tutti). Le mailing-list sono una specie di club dove i soci possono ricevere e spedire "comodamente" da casa opinioni, notizie e richieste. Scrivere ad una mailing-list vuol dire scrivere ad un solo utente il quale redistribuirà il messaggio a tutti gli altri soci del club. Di solito quest'utente è un "robot" (cioè un programma) che possiede la lista

di tutte le persone iscritte al "club" ed è in grado di "forwardare" (inglesismo che può significare redistribuire) i messaggi a lui diretti a tutti i succitati componenti. Il più gran vantaggio offerto dalle mailing-list è quello di permettere "a tutti" l'accesso ad un gruppo di discussione. No, non sono caduto in contraddizione... Come tutti voi sapranno molti utenti non posseggono un accesso "completo" ad internet. Spesso possono solo usufruire del servizio di posta elettronica (magari tramite i terminali VT100 delle università, ho iniziato anche io così...). Ed ecco che la mailing list comincia ad assumere questo ruolo così importante. **Amiga Transactor Mailing List** è un'ottima mailing list dove finalmente non si litiga ma si discute, dove ci si consulta e non si polemizza. Il sottoscritto ha pensato subito di iscriversi in modo da portare una parte di EAR anche in queste manifestazioni. Penso infatti che frequentare e partecipare a queste discussioni può contribuire notevolmente alla crescita sia della persona (in quanto utente di computer) che della rivista stessa. Le mailing-list sono un'ottima fonte per il giornalista attento, che riesce a "catturare" gli umori, capire gli interessi e quindi trovare l'ispirazione per nuovi argomenti da trattare. Senza dimenticare che il giornalista "spesso" è anche utente e che tante volte gli capita di aver bisogno di un consiglio o di un aiuto... Ciò che tengo a sottolineare (fino a diventare ripetitivo) è l'enorme importanza che hanno queste "attività" nella vita "travagliata" di un computer come Amiga. L'utenza attiva e sempre in movimento continua ad avere un ruolo fondamentale in questi casi. Quindi mi unisco a Walter nell'invitare chiunque possieda un Amiga ad iscriversi a questa mailing-list (ma anche a qualsiasi altra lista simile) in modo da portare il proprio piccolo ma importante contributo.

Per iscriversi alla Amiga Transactor Mailing List è sufficiente mandare una mail a:

list-request@enetec.com

con nel corpo **esclusivamente** il comando:

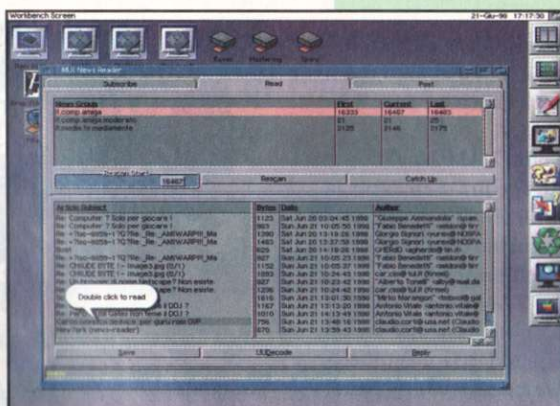
JOIN amiga-list

Ci vediamo, ops, ci "leggiamo" in rete.

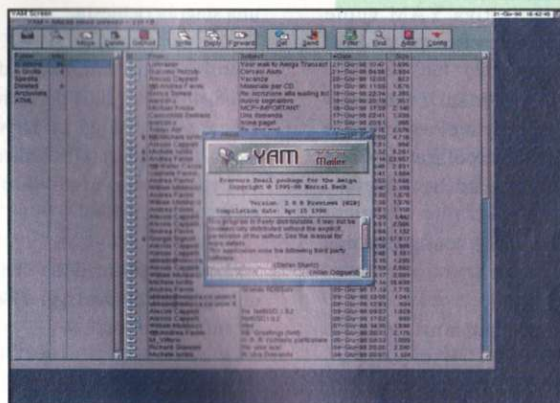
YAM 2.0 Preview

Dopo tutti queste digressioni nel campo del mailing su internet non poteva mancare una preview come questa: **YAM** (acronimo di Yet Another Mailer) versione 2.0.0 beta/preview. Direttamente dal sito di Marcel Beck (l'autore) in svizzera eccovi una delle attese novità di questo strano e movimentato 1998. Ritengo non sia giusto procedere con una recensione, in quanto il programma è ancora una beta, perciò molte funzioni non sono ancora abilitate o non funzionano correttamente. In questo caso mi limiterò ad elencarvi le nuove caratteristiche, le nuove potenzialità e lo stato di sviluppo del programma. Appena Marcel rilascerà la versione definitiva potrò procedere con la vera e propria recensione.

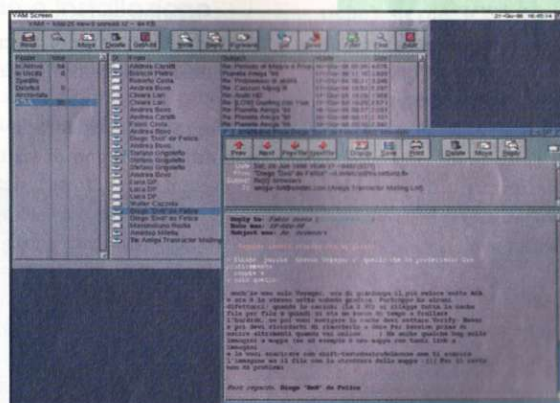
Dunque, **YAM 2.0** è l'evoluzione di un potentissimo e semplicissimo mailer chiamato **YAM** versione 1.3.5. Sono state proprio la semplicità d'uso e la velocità di



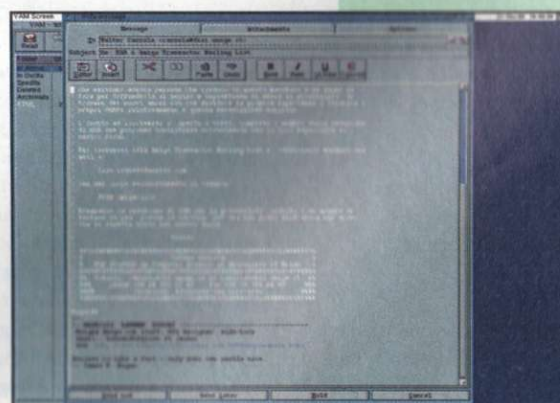
Ecco una panoramica dei messaggi del newsgroup ICA.



YAM 2.0 e la posta elettronica: accesso diretto alle mailing-list.



YAM 2.0 è uno dei migliori mailer per Amiga.



Ecco la mailing-list e i suoi "soci".

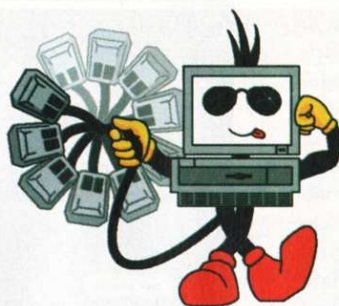
queste prime versioni di YAM a decretarne il successo, grazie anche al fatto che il programma è completamente FREEWARE (cioè gratis).

Ma vediamo cosa offre YAM 2.0.

YAM ti permette spedire e ricevere la posta elettronica su Internet e mantenere i messaggi archiviati sul tuo computer (chiamasi volgarmente "offline-mailer").

L'idea principale di YAM è quella di offrire un programma potente e allo stesso tempo forte di un'interfaccia utente semplice sia da usare che da configurare. Spesso i programmi di posta elettronica non sono in grado di offrire tutte e due le cose. Molte volte sono anche difficile da configurare. In definitiva YAM vuole essere una specie di "incrocio" tra AdMail e AirMail, con un po' di spunti presi da Pegasus Mail. Questa versione di YAM è molto più di un semplice miglioramento della popolare versione 1.3.5. Ecco le sue caratteristiche in breve:

- Semplice installazione e configurazione, richiede solo pochi minuti.
- Facile uso tramite pulsanti, menù o tastiera.
- Help in linea sensibile al contesto sia tramite i Balloon Help che semplice documento AmigaGuide.
- Predisposizione alla multiutenza (più di 16 differenti utenti). Ognuno di questi può avere il proprio folder e definire le proprie preferenze.
- Possibilità di definire più di 48 folder utente, i quali possono essere compressi o avere password di accesso.
- Address Book di tipo gerarchico con gruppi e distribuzione elenchi come pure descrizioni globali per ogni entrata.
- GUI liberamente configurabile, grazie a MUI.
- BUILT-IN POP3 Client, che può controllare fino a 16 differenti post-servers in un solo collegamento e che permette anche di selezionare anticipatamente i messaggi da scaricare.
- I messaggi e le risposte possono essere scritte offline e poi spedite al post server usando il BUILT-IN SMTP client.
- Potente Text-Editor interno che permette di scrivere email fornendo molti controlli sulle fonti (stile carattere) unito ad un glossario e ad un sistema di controllo



ortografico.

- Globali e potenti capacità di ricerca dei testi. Per esempio è possibile cercare un testo attraverso tutti gli articoli usando una singola richiesta.

- Ordinamento automatico della posta con più di 48 filtri. I filtri permettono di redirezionare i messaggi in arrivo, cancellare SPAM indesiderati (pubblicità), selezionare cosa e come archiviare ogni singolo messaggio in arrivo.

- Pieno supporto della crittazione PGP, del signing dei messaggi e della read/receive authentication.

- supporto dei protocolli UUencode e MIME per mandare e ricevere dati binari e riconoscimento automatico di più di 20 datatypes.

- possibilità di definire macro tramite una potente e globale interfaccia Arexx.

Il programma è ancora in beta anche se non da alcun segno di vistosa instabilità. Se avete il cuore "forte", siete degli avventurieri e volete provare sempre esperienze nuove allora vi posso consigliare di provare fin da subito questa versione di YAM. Altrimenti dovrete aspettare ancora un po', fino a che Marcel non avrà sfornato la versione definitiva di YAM 2.0.

Per quanto mi riguarda spero che ciò avvenga presto...

Gli amighisti-attivi

E' proprio vero che il livello di utenza amiga sta avendo una radicale trasformazione. Certamente stiamo assistendo ad un discreto calo degli aficionados, ma è pur sempre vero che quelli che rimangono sono i migliori! Gli utenti amiga italiani si stanno muovendo e sono sempre più attivi. I newsgroup e le mailing list sono i veri testimoni di questa nuova realtà. Mi sembra giusto ricordare anche gli enormi sforzi compiuti anche dai rappresentanti di mercato. E' il caso di **Amiga Professional** una catena di negozi che da Empoli sta

cominciando la sua distribuzione sul territorio nazionale.

Sempre a Empoli anche quest'anno si terrà **Pianeta Amiga** che sta diventando sempre più una delle più importanti manifestazioni fieristiche amighiste. Riguardo a queste due realtà un grazie sentito va a **Enrico Senesi** e **Luciano Cutrini** anche loro entrati a pieno diritto nella categoria "amighisti-attivi". Chiunque si voglia rendere conto di questa realtà faccia un salto nel sito di Amiga Professional e capirà quanto siano importanti queste iniziative (il sito lo trovate all'indirizzo: <http://www.wgcomputers.it>). E intanto il momento magico di Pianeta Amiga 98 si sta avvicinando. Anche quest'anno EAR sarà presente con uno stand (stavolta molto ma molto più "ricco") nella speranza di contribuire "attivamente" al successo di questa esposizione..

Nel frattempo vi ricordo le coordinate per questa importantissima manifestazione:

Sabato 26 e Domenica 27 Settembre 1998
Palazzo delle Esposizioni di EMPOLI (FI)
Gli espositori che hanno dato la loro adesione (fino al 12/06/1998) sono:

Amiga International
W. G. Computers
Haage & Partner
Enigma Amiga RUN
Power Computing
ClassX
Interactive
Nonsolosoftware

Altre iscrizioni sono ancora "in coda". Quindi se tutti voi amighisti vi ritenete "attivi" dovrete essere presenti a Empoli per dare un segnale forte e deciso a chiunque vorrebbe "seppellire" Amiga sotto un mare di stupidi ed inutili PC. Vi aspetto...

Conclusioni

Host Contacted si chiude qui, con un invito e tanta voglia di continuare. I prossimi mesi saranno cruciali sia per Amiga, che per Enigma e quindi anche per tutti gli utenti che ci seguono. Io, Michele e tutti gli altri collaboratori vogliamo far parte di quella famosa categoria ed è per questo che Amiga avrà sempre un posto importante nel nostro lavoro e nella nostra vita. Speriamo che questi sforzi non siano vani... Arrivederci al mese prossimo.



Dopo una lunga attesa possiamo finalmente offrire al piccolo 1200 la potenza di un processore RISC, finalmente l'ultima fatica di Phase 5 è sotto l'obiettivo del nostro microscopio.

BlizzardPPC: il 1200 diventa Power

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

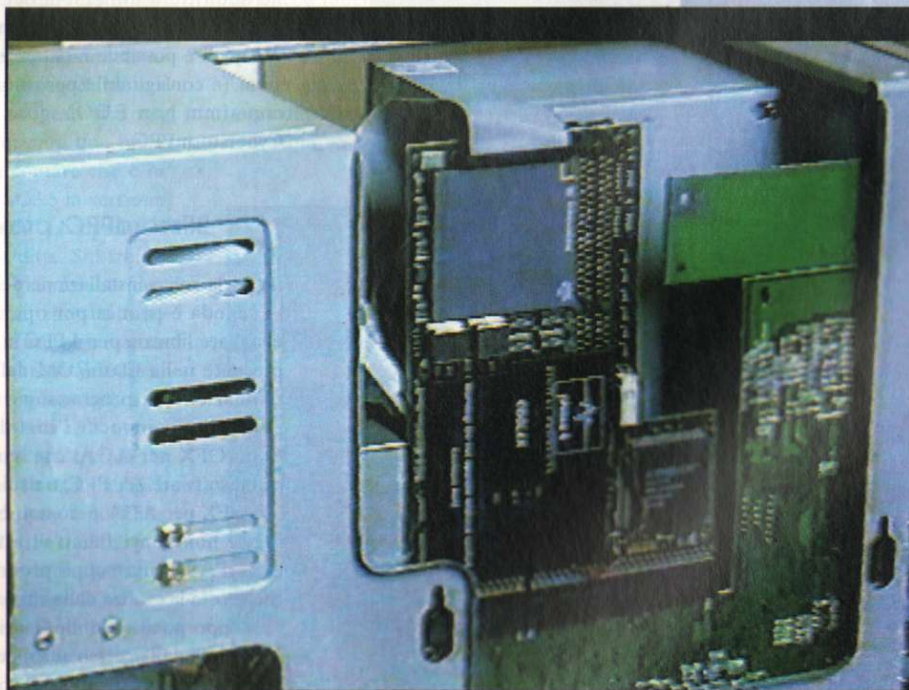
La BlizzardPPC è una delle schede che hanno catalizzato come ben poche l'attenzione del pubblico, creando uno stato di perenne attesa fatta di domande ed interrogativi su questo innovativo prodotto. Nonostante i dubbi però appena le prime schede sono giunte ai rivenditori, quest'ultime sono andate esaurite nell'arco di tempi brevissimi, ed abbiamo dovuto adoperarci non poco per accaparrarcene una (a tal proposito desidero ringraziare Flavio "Velox" Cirri, che ha sopportato con molta disponibilità le mie continue ed insistenti richieste). La prova è stata effettuata su un modello dotato di controller scsi, processore 040 a 25mhz dal lato 68k e di un 603e a 240mhz dal lato PowerPC. Le BlizzardPPC sono disponibili anche con 060, processore che in questi giorni è di estrema rarità (Motorola li fornisce in numero limitatissimo) e di prezzo partico-

larmente elevato (una scheda di pari caratteristiche ma con processore 060 costa circa 600mila lire in più rispetto ad una con il 68040), le frequenze del PowerPC variano invece da 166, 200 e 240 mhz. Una nota a parte va al controller scsi su scheda: per motivi tecnici il controller scsi non può essere aggiunto in un secondo momento, come per le precedenti schede Blizzard, per cui è fondamentale al momento dell'acquisto avere le idee chiare su quanto un'interfaccia scsi possa essere utile nel proprio sistema, in quanto dopo l'acquisto non sarà possibile acquistare uno scsi-kit.

Package e installazione

La scheda viene distribuita non nella "scatola nera" antistatica tipica dei prodotti phase5, ma in una ben più anonima scato-

la di cartone, che al suo interno contiene la scheda (nel solito involucro antistatico), due dischetti d'installazione a bassa densità, ed una bustina cartacea che contiene il CD-Rom PowerUP. Non manca la cartolina di registrazione, che invitiamo come sempre a non relegare in un cassetto, anche perché consente di ricevere gratuitamente le prossime release del PowerUP CD, e il manuale d'istruzioni, che al contrario di quello delle schede CyberstormPPC non è rilegato, ma semplicemente spillato, oltre ad essere scritto come al solito solo in inglese e tedesco. Se la Blizzard monta il controller SCSI-II è presente anche un piccolo cavo per periferiche esterne SCSI. La scheda, appena tolta dall'involucro, dimostra ancora una volta l'estrema cura che i tedeschi della Phase5 ripongono nel layout della scheda: la pulizia è davvero stupefacente, senza

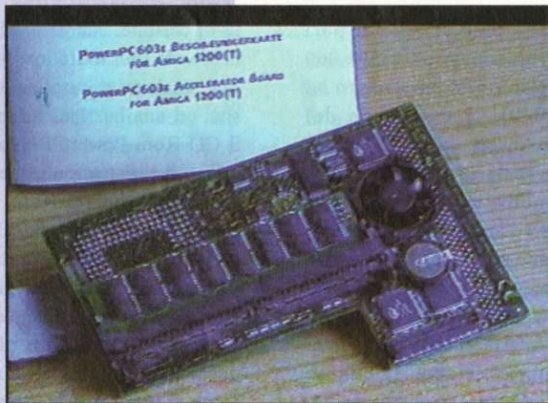


La
BlizzardPPC
montata in
un 1200
Tower.

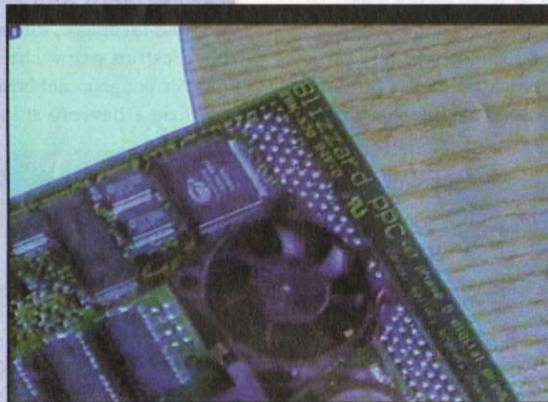
La
BlizzardPPC
con il con-
nettore SCSI
modificato.



Sul retro
della scheda
sono mon-
tati due
socket per
SIMM.



Dettaglio
della ventola
che raf-
fredda il
PowerPC
603e.



Bill Gates
preso a
torte in fa-
cia: un
MPEG in
finestra con
IsisPPC.



contare il geniale sfruttamento degli spazi, la ventolina di raffreddamento del PPC infatti è presente sul retro della scheda, ma attraverso un foro ed un dissipatore apposito permette di raffreddare il processore con un ricambio d'aria controllato. Questo perché la BlizzardPPC è utilizzabile non solo nei 1200 towerizzati, ma anche in quelli in versione desktop. Per quest'ultimi però è opportuno dotare il 68040 di un bel dissipatore a basso profilo, per evitare temperature troppo elevate. L'installazione è comunque abbastanza semplice (oltre ad essere spiegata nel manuale con chiarezza), sia per i 1200 desktop che tower. Una nota di demerito va però al cavetto scsi di dotazione, che se va bene per i 1200 base (il connettore va inserito nel cutout posteriore) i quali possono acquistare un cabinet SCSI esterno, per i possessori di 1200T è una spina nel fianco, infatti è inadatto a collegare periferiche scsi interne, per le quali si renderà necessario o acquistare una serie di costosi ed ingombranti cavi/adattatori (con una spesa di circa 120.000 lire) oppure (soluzione consigliata) modificare il cavo in dotazione (è presente su Aminet una guida anche in italiano che spiega come fare) tagliandolo brutalmente, ma evitando confusione nel tower e risparmiando un bel po'. Per quanto riguarda la temperatura elevata, che riguarda maggiormente i possessori di 040 in quanto lo 060 scalda molto meno, sullo 040 senza dissipatore già dopo mezz'ora è letteralmente possibile ustionarsi. E' però una temperatura operativa che non scende e non sale, infatti anche dopo 9-10 ore a computer acceso (in tower) non abbiamo ottenuto nessun blocco sospetto, né alcun calo nelle performance (che i possessori di 4000 conoscono bene) dovuto al processo cautelativo anti-fusione presente nelle CPU Motorola. Il piccolo PPC invece, dotato di dissipatore e ventolina, non crea alcun problema neanche nei 1200 base. Sulla scheda è presente il famoso connettore per le schede BVisionPPC, che al momento non sono ancora disponibili, ma che promettono faville (quest'ultime saranno addirittura utilizzabili nei 1200 non tower, come avranno fatto?!). Sono presenti due slot per SIMM, nei quali è possibile montare simm di diverse dimensioni (è consigliabile però non montare simm EDO con simm non EDO), cosa non possibile con le CyberstormPPC.

BlizzardPPC: prova su strada

Dopo la solita installazione delle librerie per 040/060, la scheda è pronta per operare, non è necessario installare librerie per il PPC in quanto la ppc.library è presente nella FlashROM della scheda (è in fase di ultimazione un programmino di aggiornamento). E' consigliata invece l'installazione del system CyberGFX per AGA, che aumenta la compatibilità con il software per PPC, tra cui gli ottimi datatype v43. Il CGFX per AGA però non è il massimo della stabilità, e non consigliamo di attivare l'opzione PLANES2FAST (purtroppo proprio la più interessante) che sposta la grafica dalla chip alla fast, ma che è ancora troppo poco affidabile. I primi test effettuati sono stati quelli dell'accesso alla memoria di entrambi i processori. Nonostante P5 non abbia deciso di dotare la BlizzardPPC di accesso a 64 bit come le CyberPPC ma

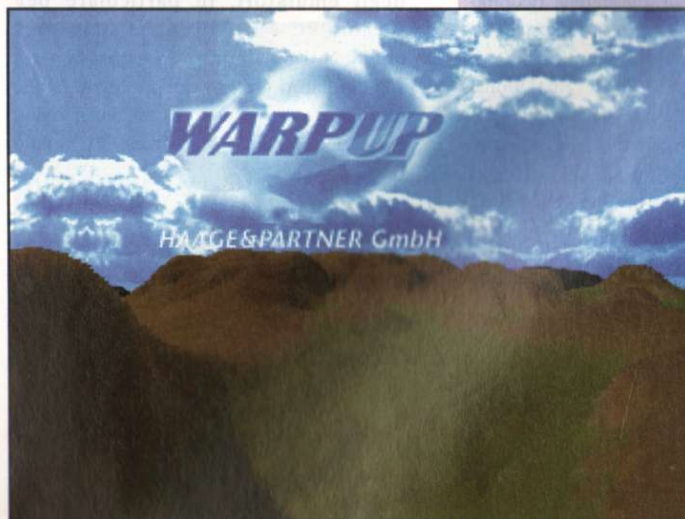


Senza scheda grafica Doom è ingiocabile in finestra, nonostante il PPC.

a 32 bit, possiamo tranquillamente affermare che la velocità sia dalla parte 68k sia dalla parte PPC è superiore a qualsiasi altra scheda Blizzard, a patto però di utilizzare il comando "Setmemmode" che configura i waitstate ed attiva la modalità a 60 nanosecondi. Dal lato 040 la velocità è notevole, tanto da vincere il paragone con schede per 1200 basate su 040 a frequenza maggiore (come la Blizzard T/ERC a 40 mhz), e non è davvero possibile lamentarsi. Il software per PPC non è ancora presente in quantità elevatissima, ma la pace tra Phase5 e Haage&Partner ha sbloccato numerosi progetti (tra cui numerosi giochi) che daranno una bella svolta al mercato, senza contare che è in fase di sviluppo anche il SO3.5 in versione nativa PPC di cui si stanno occupando i programmatori delle due ditte. Sul fronte del software è comunque già presente una nutrita serie di applicazioni che sfruttano il PPC per operazioni note per essere divoratrici di CPU. In campo musicale sono già presenti numerosi players di campioni mpeg (layer 1,2 e 3) come AmigaAMP, PowerMpegPlayer (solo da shell) che possono anche sfruttare l'AH1, e quindi le schede sonore (che è possibile collegare alle board ZorroII/ZIII per 1200) come la Delphina e la Prelude. La parte del leone in questo campo la occupa però la velocissima mpeg.library in versione PPC, che permette di utilizzare il tanto amato SongPlayer e tutti i programmi che ne fanno uso, inutile dire che il

PPC può suonare gli mp3 alla massima qualità, alla massima frequenza e sfruttando una percentuale davvero bassa della potenza del processore. E' disponibile anche un programma di encoding per gli MPEG, il MusicIN, capace di encodare un mp3 stereo alla massima frequenza in pochi minuti (non in tempo reale, ma quasi). Il MusicIN viene però fortemente penalizzato dalla presenza di periferiche IDE, che rallentano non poco il processo di scrittura, periferiche scsi sono infatti le benvenute in questo genere di operazioni, la soluzione migliore consiste nel comprimere direttamente una traccia audio da un CD-Rom scsi, andando a scrivere poi il

file in ram o su un HD SCSI veloce, per evitare colli di bottiglia. Nel campo della grafica invece l'attesa maggiore è data dai raytracer. Purtroppo pare che né Lightwave né il velocissimo Cinema4D saranno portati su PPC, almeno non per il momento. Ci si può però consolare con ReflectionsPPC (che ancora non abbiamo avuto modo di provare), sperando in un porting di Real3D al più presto. Abbiamo potuto provare una versione demo dell'italianissimo Tornado3D, che sembra sfruttare solo limitatamente il PPC, ma che lascia intravedere caratteristiche di tutto rilievo, come l'ottima funzione di preview fotorealistico in tempo reale e simili ame-



Il Voxelspace per WarpOS è uno spettacolo per gli occhi anche su AGA.

nità. Sempre nell'ambito della grafica, ma stavolta 2D molto simpatici sia Candy Factory sia Elastic Dreams, due programmi che permettono di applicare alle immagini effetti di warp, morphing e simili in tempo reale. Candy factory appare come il mezzo migliore per creare la grafica per le home page, mentre Elastic Dreams vanta un'interfaccia simpaticissima e dinamica senza precedenti in ambito Amiga. Nel fotoritocco invece possiamo avvalerci di effetti per ArtEffect completamente in codice nativo PPC. Dalla stessa Phase5 proviene invece IsisPPC, un player di MPEG video e combinati audio/video, che sfrutta il CyberGFX permettendo il play di MPEG in finestra anche sul WorkBench AGA ad un'ottima velocità. Purtroppo in questo caso si nota davvero come il limite attualmente è rappresentato dagli AGA, che davvero non reggono la potenza del PowerPC, soprattutto quando si tratta di svolgere operazioni in finestra o su schermi pubblici. La velocità è senza dubbio notevole, ma basta spostare le finestre o ingrandirle per rendersi conto di come una scheda grafica sia il giusto complemento di una BlizzardPPC, aspettiamo quindi con ansia l'uscita della BVision. Sul fronte dei calcoli matematici i vari Benoit, CyberMand (per WarpOS) dimostrano ancora una volta la velocità del PPC premettendo velocissimi zoom in tempo reale di frattali Mandelbrot, anche qui si nota come in finestra l'AGA sia l'unico limite reale. Per quanto riguarda i giochi invece non è ancora disponibile una "killer application" vera e propria, si attendono per questo i prodotti dei Bitmap Bros. e del Team17, che sono ritornati su Amiga per sviluppare su PPC. E' comunque possibile farsi un'idea della potenza di questo campo con giochi come DoomPPC, che schizza a velocità incredibili (è giocabile anche in 640*512) anche senza scheda grafica, e dire che i vari porting di Doom per PPC sono il frutto di una banale ricompilazione in C senza alcuna ottimizzazione! Al momento sono disponibili 3 porting di Doom per PPC, tra cui uno (ZhaDoom) sviluppato per WarpOS. E' possibile trovare però delle versioni PPC decisamente illegali anche del noto Quake, oltre al famoso ed introvabile porting di H&P ne sono disponibili almeno altri 2 ad opera di autori sconosciuti. Vinti dalla curiosità abbiamo scaricato da Internet un "QuakePPC.lzx" che sfrutta l'AH1 (attraverso il 68040) per il sonoro ed il PPC per i calcoli ed abbiamo provato ad installarlo. Personalmente non sono riuscito a spicciare parola davanti a quello che mi sono trovato davanti: un Quake che gira a tutto schermo in risoluzione 1x1 con una fluidità incredibile, attraverso l'apposito para-

About

Nome prodotto:

BlizzardPPC 603e+

Produttore:

Phase5 Digital Products

Disponibile presso:

WG Computers

Via Raffaele Sanzio, 128

50053 Empoli

Tel: 0571-711512

Prezzo: 1.190.000 Lire

Config. Minima:

Amiga 1200 4mb ram

Config. Consigliata:

A1200 Tower con almeno 16mb ram

HD, CD-Rom e SO3.1

A favore:

Ottima velocità

Facile installazione

Stabilità del sistema PowerUP

Contro:

Grossi problemi con il cavo scsi nei 1200 Tower

Package non eccellente

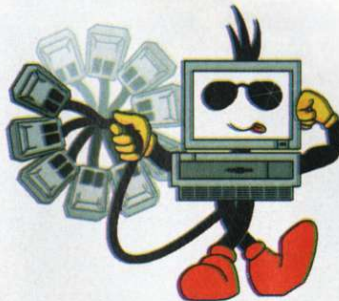
metro ho potuto constatare con i miei occhi come la velocità si assestava a più di 25 frames al secondo, e questo con il vecchio AGA ed un porting effettuato senza alcuna ottimizzazione, l'autore addirittura dice che la velocità è fortemente limitata dal 68k che gestisce anche le routine chunky2planar e che a volte si perde qualche frame perché il PPC calcola troppo velocemente! Anche in questo campo quindi il potenziale è elevatissimo, speriamo che le software house se ne accorgano e ritornino su Amiga. Anche il WarpOS si dimostra come un ottimo sistema di sviluppo (e dopo l'accordo tra P5 e H&P c'è da scommettere che fioccherà il software soprattutto per questo sistema), in particolare la demo Voxel è davvero velocissima, tanto che la velocità deve essere limitata (!) per evitare che schizzi troppo velocemente. C'è molta attesa anche nel campo degli emulatori, in particolare per FusionPPC e PcxPPC, che sono stati annunciati da Jim Drew. Attualmente i soli emulatori presenti sono il M. A. M. E. (emulatore di vecchi coin-op), alcuni emulatori per GameBoy e il FrodoPPC (emu-

latore C64), ed ovviamente tutti sono incredibilmente veloci (MAME compreso), anche se quelli per GameBoy non sono ancora completi (manca il supporto per il sonoro).

Conclusioni

Per definire tecnicamente la scheda non so se definirla più un gioiello o un miracolo, visto che il livello qualitativo è a livelli elevatissimi. Alcuni difetti tuttavia persistono, uno è la mancata possibilità di aggiungere il controller SCSI-II in un secondo momento per le schede che non lo montano di serie, costringendo ad un esborso iniziale da parte degli utenti che magari non hanno immediato bisogno dello scsi (il cui acquisto resta tuttavia consigliato viste le ottime prestazioni del controller). Il più grave è però senza dubbio rappresentato dal cavo scsi, che si rivela inadatto ai tower e che richiede un bel po' di lavoro (o di soldi) per poter collegare periferiche. Resta tuttavia un acquisto decisamente consigliato per l'upgrade del 1200, un "grande salto" che vale decisamente il prezzo (non basso) che costa.

Si ringrazia W. G. Computers per aver fornito la scheda per la prova.



I tedeschi della Micronik continuano a lanciare sul mercato tanti piccoli accessori di indubbia utilità, come l'adattatore per il secondo drive interno per il 1200.

Speciale hardware Micronik

di **Giorgio Signori** (yurex@tin.it)

Uno dei problemi che si presentano a chi decide di towerizzare il proprio 1200 ed espanderlo è quello del secondo drive interno. Il 1200 infatti come tutti sanno dispone solo di un drive a bassa densità, decisamente obsoleto in quanto i drive ad alta densità sono diventati praticamente una necessità, in particolare sul fronte dell'emulazione PC/Mac, campo in cui il nostro computer si comporta ancora egregiamente. I drive ad alta densità sono ora decisamente più economici ed alla portata di tutti, per cui quella del drive HD è una spesa quasi obbligatoria. E' possibile sostituire il drive interno del 1200 con un nuovo fiammante drive HD, ed eliminare il vecchio ma questa soluzione si scontra con la tipica mentalità amighista del "non si butta niente", perché infatti lasciare nel cassetto un drive magari ancora funzionante, vista l'impossibilità di rivenderlo? Senza contare poi chi per qualche particolare necessità deve disporre di due drive ad alta densità. Il 1200, non concepito per ospitare un secondo drive internamente (può aggiungerne solo di esterni, più costosi e poco eleganti da appoggiare sul tower), limita questa possibilità. La Eyetech tempo fa produsse alcuni costosi adattatori (il Catweasel ed il DiskPlus) che, montati sulla porta IDE, permettevano di aggiungere altri drive (che potevano essere anche economici modelli per PC ed addirittura Commodore64), ma si trattava però di "hack" invero non molto affidabili, senza contare l'incompatibilità con alcuni dispositivi IDE. I soliti tedeschi Micronik però hanno preparato una soluzione "pulita" a questo piccolo (ma non troppo) problema, realizzando un'apposita interfaccia che si comporta esattamente come le schede presenti nei drive esterni sin dai tempi dei drive per 500, che va montata però internamente. Seguendo la moda di questi

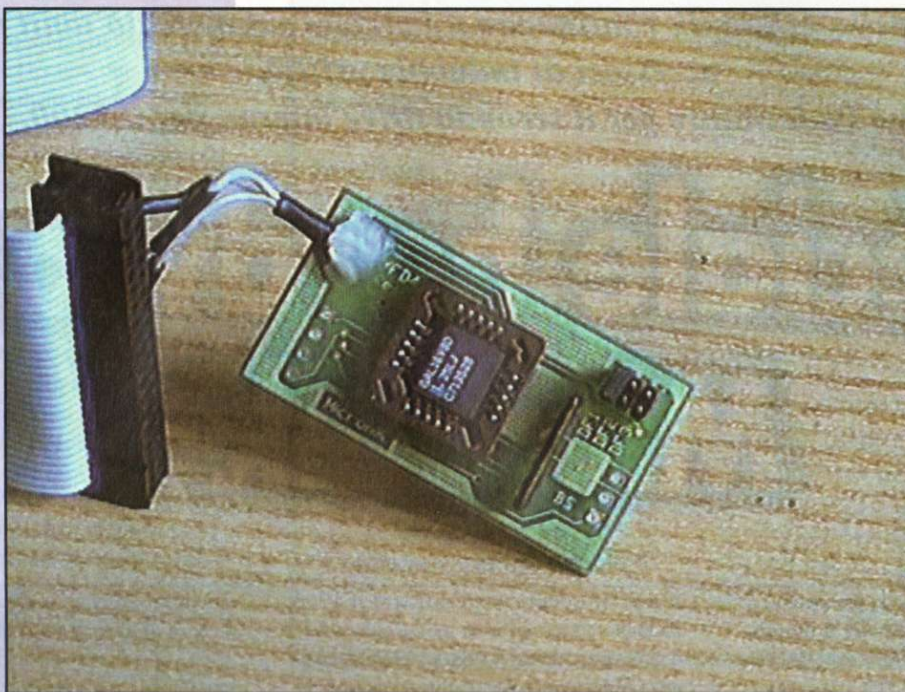
tempi di andare a modificare il 1200 andando ad agire direttamente sulla scheda madre, l'interfaccia va posizionata attraverso uno zoccolo direttamente sul Paula, il mitico chip sonoro che da sempre funge anche da controller per i disk drive. Sulla parte superiore è invece presente un altro chip zoccolato e due jumper di controllo, che permettono di configurare i drive presenti sulla catena (corrispondono ai jumper presenti sulle motherboard del 2/3/4000). Dalla schedina (di dimensioni ridottissime) partono alcuni fili diretti alla piattina che andrà a sostituire quella vecchia del 1200, e che monta due connettori standard per i drive Amiga. L'interfaccia, distribuita nella solita bustina trasparente e con un odioso manuale solo in tedesco, non provvede a fornire qualche sdoppiatore dell'alimentazione per i drive, quindi è bene controllare che l'alimentatore del tower abbia almeno due o più uscite per i drive. Questo perché gli alimentatori in genere dispongono di sole due uscite drive, ed alcune interfacce per tastiere PC

vengono alimentate proprio con questo genere di connettori, quindi al massimo si può rendere necessario comprare (o costruire) un semplice adattatore che "converta" una delle prese per hard disk in una o più prese per drive, per poter alimentare correttamente entrambi i drive interni. Alternativamente è possibile prendere l'alimentazione del primo drive dalla motherboard, e quella del secondo dall'alimentatore del tower. Il design della schedina è indubbiamente abbastanza pulito, anche se la complessità non è elevata, solo i fili sembrano un po' troppo volanti (ed infatti sono fissati con del silicone alla scheda), e vanno trattati con delicatezza in fase di montaggio. L'installazione è davvero semplice, basta inserire con decisione, ma senza forzare, il socket sul Paula, che si fisserà sul chip in maniera salda, forse anche troppo, visto che per rimuoverlo, in un secondo tempo, è stato necessario applicare un bel po' di forza. Va poi inserito il cavo piatto da un lato sulla scheda madre del 1200, sul connettore per i drive,



Il cavo piatto è abbastanza lungo anche per i tower più grandi.

Sul lato superiore è presente il "cuore" della scheda: oltre a tre jumpers.



About	
Nome prodotto: Adattatore Drive Micronik Produttore: Micronik Disponibile presso: Tramarin snc Via Quadri destra 25E 37044 Cologna Veneta Tel/Fax: 0442-411447 http: www.newb.it/tramarin Prezzo: 60.000 Lire Config. Minima: Amiga 1200 Tower A favore: Risolve un problema abbastanza fastidioso in maniera pulita. Contro: Problemi con alcuni drive Panasonic Non è possibile utilizzarlo contemporaneamente ad uno scandoubler interno	

e dall'altro sui due drive. Attenzione, il primo connettore sarà obbligatoriamente per il dfo: questo perché il cavo che porta al connettore per il df1: ha alcuni fili tagliati, che precluderebbero il funzionamento del dfo:

Pregi e difetti

I pregi non sono tutto sommato molto evidenti, l'interfaccia svolge il suo compito bene, ma non si tratta di un prodotto particolarmente esaltante, visto che non offre chissà quale caratteristica avanzata o inno-

vativa. Non è esente però da difetti. Uno, abbastanza grave e che viene segnalato anche sul manuale, è che l'interfaccia non funziona a dovere con alcuni drive di marca Panasonic. Purtroppo non viene specificato quale modello o revisione non funziona con l'adattatore, noi abbiamo potuto provare un drive Panasonic che ha funzionato egregiamente, quindi è probabile che sia una revisione particolare a dare problemi. Un altro piccolo difetto, che però è inevitabile, è che lo sdoppiatore non può funzionare in un 1200 dove sia

montato uno scandoubler interno Micronik, e viceversa. Questo non per qualche improbabile conflitto nei segnali, ma semplicemente perché entrambi gli accessori vanno posizionati sul Paula, quindi non è possibile installarli contemporaneamente. Un'altra piccola trascuratezza è la mancanza di una mascherina per il tower che vada a coprire il drive. Non tutti i tower vengono dotati di mascherine per i drive, quindi è opportuno magari acquistarne una dotata di mascherina, altrimenti ci si dovrà imbattere nella dura impresa di adattarne una per PC oppure forgiarne una dalla copertura di plastica del tower (operazione che al sottoscritto è costata quattro ore a colpi di lime e ferri caldi al momento di montare il drive del 1200 nel tower). Alla fine si tratta di un prodotto senza dubbio utile a chi si trova con due drive ed un tower, e che in questo modo può risolvere un piccolo ma fastidioso problema. L'interfaccia si rivela anche particolarmente utile a chi possiede un 1200 con drive esterno prossimo alla towerizzazione, nel passaggio è possibile così montare internamente anche il secondo drive. Nel nostro caso infatti è bastato smontare il drive esterno e rimontare il drive internamente insieme a quello interno del 1200, potendo così utilizzare anche la mascherina del drive "slim" esterno, che si adattava perfettamente alle dimensioni del tower.

Si ringrazia Tramarin Computer per aver fornito il materiale Micronik provato in questo numero.



Il mercato dei PC è buono solo per una cosa: i prezzi bassi. Perché non sfruttarlo anche per le cose più piccole, come i mouse?

Mouse Adapter

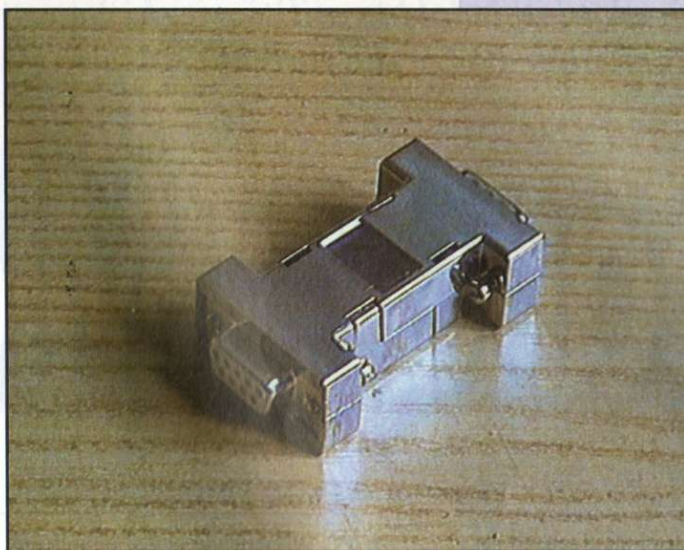
Tra le decine di connettori, accessori e cavetti vari che Micronik produce, figura questo piccolo e singolare adattatore, la cui funzione è abbastanza semplice: permettere di utilizzare i mouse per PC su un normale Amiga. Su Amineet esistono numerosi "hack" che spiegano più o meno chiaramente come costruire un adattatore simile, ma non è la prima volta che una casa che produce hardware si muove in questo senso, poco tempo fa infatti ci ha già provato la tedesca ACT Computer (specializzata in schede audio) con il Topolino, che, pur con qualche bug, funzionava. L'adattatore viene venduto nella bustina tipica dei prodotti Micronik, senza nemmeno un foglietto d'istruzioni o simile, non che ce ne fosse bisogno, visto che si tratta di tutt'altro che un prodotto complesso, ma sarebbe stato gradito un fogliettino che potesse riassumerne le peculiarità senza che dovessimo andare a scoprircele da soli, tipo la compatibilità con i mouse a tre tasti. Nella bustina è contenuta solo l'"interfaccia", anonima e apparentemente un po' artigianale. Fortunatamente basta dare un'occhiata all'interno per vedere come i tedeschi abbiano realizzato il prodotto con una certa cura. All'interno infatti sono contenute due schedine sovrapposte per limitare al massimo lo spazio occupato, collegate alle due porte mouse senza fili volanti o deboli. L'installazione non è certo difficile, basta inserire l'adattatore nella porta mouse di Amiga, ed un qualsiasi mouse per PC su quest'ultimo. Dopodiché non sono necessari driver particolari o switch/jumper da impostare, basta semplicemente accendere il computer. Questo adattatore risolve il problema della reperibilità di mouse specifici per Amiga, problema di sicuro non grande, dal momento che sono ancora in molti i negozi amighisti (per corrispondenza) che includono nei loro listini i mouse neri di Amiga International o comunque mouse compati-

li con l'Amy. I mouse per PC sono però economicissimi e di facile reperibilità, per cui chi dovesse avere problemi a trovare un mouse Amiga soddisfacente può puntare su questo prodotto. In particolare può servire a chi è abituato magari in ufficio ad utilizzare un certo mouse (che ha il proprio "feeling"), e che magari preferisce utilizzarne uno identico anche a casa, dettaglio questo che può sembrare trascurabile, ma che invece ha un rilievo per quanto riguarda i grafici 2D, per i quali il mouse è quasi un'estensione del proprio corpo!

Pregi e difetti

I vantaggi derivanti dall'uso dell'adattatore non sono particolarmente evidenti, ma abbiamo riscontrato un'ottima compatibilità

L'adattatore è tecnicamente ben fatto, ma è tristemente anonimo.



con il software amiga, compresi i giochi (è stato provato con Cannon Fodder e Indy4).

Utilizzando il mouse PC sotto sistema operativo abbiamo potuto notare, oltre al riconoscimento del terzo tasto, che l'interfaccia riconosce perfettamente anche le diverse combinazioni i tasti (ad esempio entrambi i tasti premuti). In particolare io utilizzo MCP per effettuare il cycle-screen (il classico Amiga+M) premendo due tasti (sinistro e destro) e il tasto centrale per chiudere la finestra attiva, e MCP ha continuato a funzionare senza problemi dopo il "cambio di mouse". Non ci sono lati negativi evidenti, resta solo da vedere a chi può davvero interessare un simile prodotto (che costa comunque quanto un mouse nuovo), forse solo a chi è abituato a distruggere il proprio mouse con una certa frequenza!



About	
Nome prodotto: Adattatore Mouse PC Micronik	
Produttore: Micronik	
Disponibile presso: Tramarin snc Via Quadri destra 25E 37044 Cologna Veneta Tel/Fax: 0442-411447 http: www.newb.it/tramarin	
Prezzo: N. C.	
Config. Minima: Amiga - qualsiasi configurazione	
A favore: Perfettamente compatibile	
Contro: Package pessimo	

Ecco due prodotti di indubbia utilità per chi è ancora costretto ad usare gli sfarfallanti monitor PAL e che vorrebbe salvarsi gli occhi...

Scandex Micronik

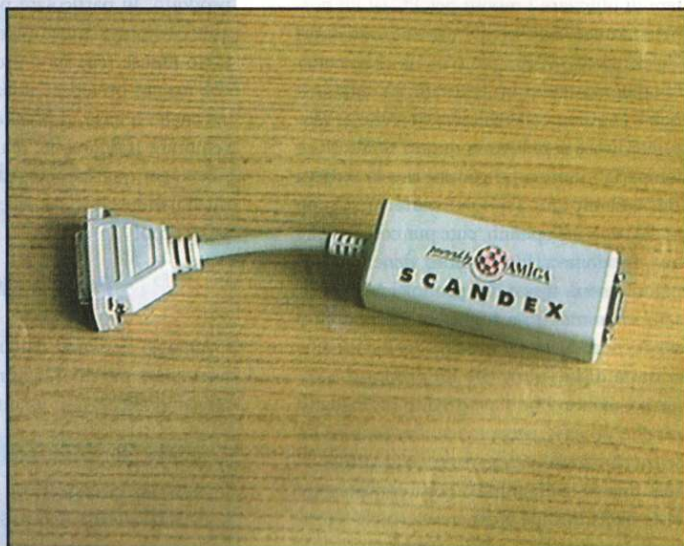
di Giorgio Signori (yurex@tin.it)

Uno dei problemi più frequenti per i possessori di 1200 è la scelta di un monitor che possa soddisfare le proprie necessità, come tutti sanno infatti l'Amiga usa di default dei modi video che possono essere agganciati con facilità da televisori/monitor PAL (15Khz), ma che hanno lo svantaggio di non poter visualizzare risoluzioni più idonee all'utilizzo di un computer, per ottenere le quali si deve scendere ad un terribile compromesso per gli occhi: la scelta di una risoluzione interlacciata. Con tutto il software OS-friendly è possibile promuovere gli schermi (a partire da quello del WorkBench) a delle ben più gratificanti risoluzioni VGA, utilizzando un economico monitor per PC ed un semplice connettore RGB to VGA. Questo però non consente di visualizzare gli schermi PAL il che si traduce nell'impossibilità di utilizzare il software che accede direttamente ai chipset, nella fattispecie giochi, demo, e software datato, senza contare il bootmenu di Amiga, che viene visualizzato a frequenze PAL/NTSC. Una possibile soluzione consiste nell'acquisto di un costoso monitor MultiSync (come il M1438S marchiato Amiga, ma che se non sbaglio è uscito di produzione), che aggancia sia le frequenze a 15Khz, sia quelle a 31 tipiche VGA, solo che questi monitor, oltre ad essere molto costosi, sono di difficile reperibilità, ed inoltre in caso di guasti i tempi di riparazione sono lunghissimi e le spese da sostenere esorbitanti. Un'altra soluzione per i possessori di alcune schede grafiche è l'utilizzo di due monitor, uno PAL ed uno VGA, ma gli svantaggi sono evidenti (problemi di spazio in primis). Una soluzione a questo punto è l'acquisto di uno scandoubler. Come il nome lascia immaginare, uno scandoubler si occupa di raddoppiare la frequenza in uscita del computer, trasformando così un'uscita PAL a 15Khz in un'uscita a 30-31Khz visualizzabile su un comune ed economico monitor

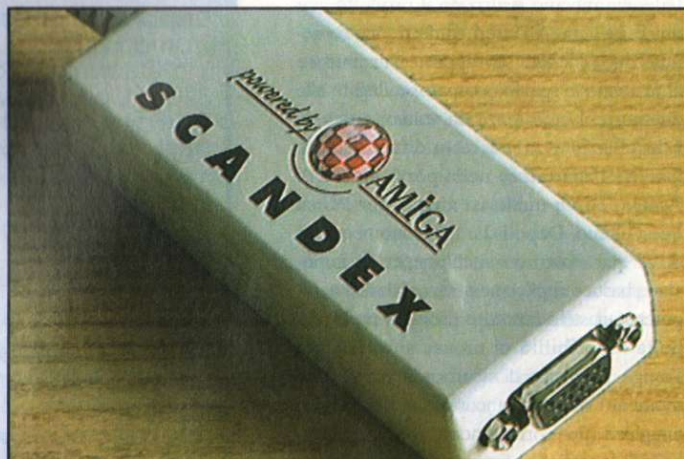
per PC, permettendo quindi di utilizzare tutto il software possibile, giochi e demo compresi, su un monitor VGA. Lo scandoubler esterno Micronik, distribuito senza nemmeno un foglietto di istruzioni in un'anonima bustina, è utilizzabile su

tutti gli amiga, dal momento che funziona sulla porta video, ma il suo utilizzo sembra particolarmente rivolto agli utenti di 1200. Esteriormente il prodotto è davvero accattivante, è composto da una scatola grigia (della stessa tonalità dei tower

Lo Scandex in tutto il suo splendore.



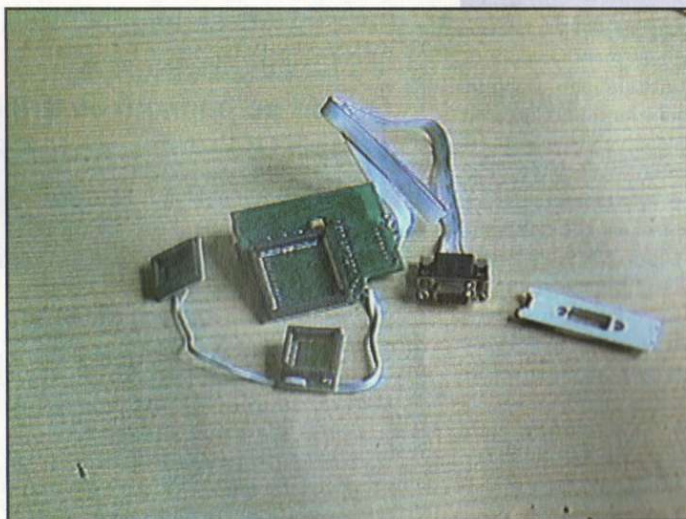
La cura nel design e nei dettagli è più che buona.



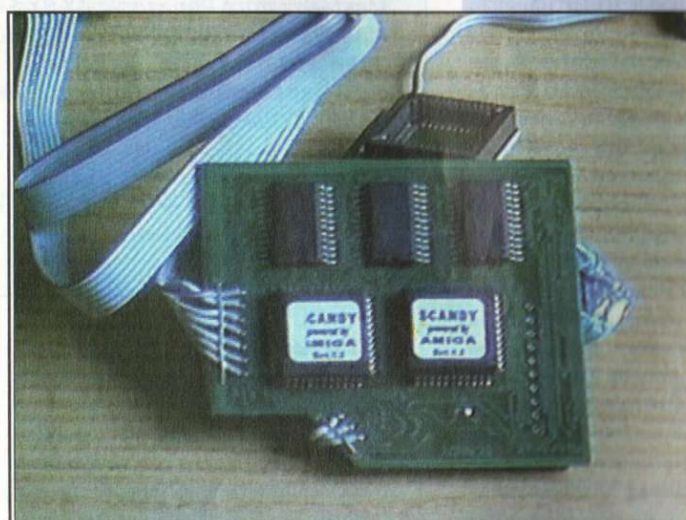
Micronik) sulla quale campeggia la scritta "Powered by Amiga", con tanto di palla rossa a scacchi non disegnata, ma in rilievo. Su un lato del box è presente l'uscita video VGA, mentre dall'altra parte un cavo con il connettore per la porta video Amiga. L'installazione è più che semplice, basta collegare lo scandoubler ad Amiga, ed il monitor allo scandoubler, dopodiché si può già accendere il computer, più "Plug&Play" di così davvero non è possibile! Lo scandoubler è stato provato con un Amiga 1200 ed un monitor SuperVGA Philips, che non ha avuto problemi a visualizzare schermi di ogni dimensione. Dopo la prova con le classiche risoluzioni PAL per provare l'affidabilità del prodotto però ci siamo sbizzarriti a testare le risoluzioni più estreme concesse dal chipset AGA, che purtroppo soffre non poco con schermi ad 8 bit e non solo. Le migliori soluzioni per un Workbench discretamente colorato ma abbastanza veloce (con 040) si sono rivelate il buon vecchio Productivity ed il Multiscan, senza però poter andare oltre i 64 colori, pena terribili rallentamenti, evidenti in particolar modo con IBrowse aperto sul WB. Gli schermi PAL dall'altra parte risultano chiari e puliti (anche se un po' spixelati, dal momento che non è presente l'interlinea che "ammorbidisce" un po' l'immagine su uno schermo PAL reale). Va però specificato che uno scandoubler non si comporta come un FlickerFixer (che i possessori di A3000 non finiranno mai di lodare), quindi una risoluzione High Res. Interlacciata non verrà deinterlacciata, e quindi sarà afflitta da tremendo flickering anche sul monitor VGA (anzi, lo sfarfallio è anche più evidente). Per poter visualizzare una risoluzione 1:1 ci si deve quindi affidare ai modi avanzati.

Pregi e difetti

I vantaggi derivanti dall'uso di uno scandoubler sono evidenti: possibilità di acquistare un monitor economico, schermi chiari e nitidi, e un forte grazie da parte degli occhi che apprezzeranno moltissimo un salto da uno schermo PAL interlacciato ad uno stabile VGA. Lo scandoubler non è però esente da qualche difetto. Innanzitutto (difetto che appare però abbastanza marginale) non è possibile utilizzare il modo Super Hig-Res, che perde moltissimo in quanto a definizione, ma, ripeto, non è un grande problema trattandosi di un modo video decisamente poco utilizzato, e che può comunque essere sostituito. Inoltre gli schermi PAL non saranno completi al 100% della loro gran-



Le tre basette vanno montate direttamente su Lisa, CIA e Paula.



La pulizia della scheda è buona, ma non straordinaria.

About
⌵ ⌵ ⌵

Nome prodotto:
Scandex

Produttore:
Micronik

Disponibile presso:
Tramarin snc
Via Quadri destra 25E
37044 Cologna Veneta
Tel/Fax: 0442-411447
<http://www.newb.it/tramarin>

Prezzo: 220.000 Lire

Config. Minima:
Amiga con almeno chip ECS e 2.0

A favore:
I modi PAL guadagnano in nitidezza
Consente di utilizzare monitor VGA

Contro:
Overscan limitato
Non lascia libera la porta video

⌵ ⌵ ⌵
⌵ ⌵ ⌵

dezza, ma saranno tagliati di alcune linee. La cosa comunque non preoccupa più di tanto, visto che i giochi/demo usano in genere la bassa risoluzione 320x200, e le full PAL/NTSC vengono usate solo per il desktop video. Per chi si diverte poi in quest'ultimo campo, ci sarà lo svantaggio di non poter usare due monitor contemporaneamente per poter vedere in tempo reale come apparirà il proprio lavoro su un monitor/televisore PAL, problema questo che non affligge la versione interna dello scandoubler. E' comunque un accessorio molto consigliato (neanche eccessivamente costoso) ai possessori di 1200, che possono così dire addio al vecchio Philips o al mitico 1084S.

Scandoubler Interno

Insieme allo Scandex ci è arrivato anche lo "Scandy", la versione interna dello scandoubler Micronik. Quest'ultima, per fortuna corredata almeno di un volantino d'installazione (sempre però nella sola e da me odiata lingua dei crucchi), è dedicata solo al 1200, infatti, pur essendo in teoria adattabile anche ad un 4000, la cosa è impossibile per motivi di spazio. Lo Scandy è formato sostanzialmente da tre basette unite da alcuni sottili cavi, che vanno posizionate tramite tre socket sul chip Lisa, su una CIA e sul Paula. Alla basetta principale è poi collegata l'uscita video VGA a 15pin, che può essere montata nell'apposito cut nel 1200 base utilizzando il supporto di plastica fornito. Va notato che se nel 1200 è presente una scheda Blizzard con controller SCSI, il cutout sotto il drive potrebbe essere occupato dal connettore scsi, per cui in questo caso la porta VGA resterà pericolosamente "volante", lasciata penzolare al di fuori del case. L'installazione dello scandoubler è un po' più macchinosa della sua controparte in versione esterna, va infatti smontato il 1200 rimuovendo sia il coperchio di plastica sia la protezione metallica, dopodiché vanno montati con delicatezza ma con decisione i socket sopra ai chip, va poi richiuso il tutto. Non è necessario alcun intervento via software. Per quanto riguarda le possibilità di utilizzo ed i vantaggi, vale lo stesso discorso fatto per lo scandoubler esterno. La compatibilità con i modi video PAL abbatte ogni limite di visualizzazione, con tutte le conseguenze già elencate. Le differenze tra i due prodotti non sono però così marginali. Lo scandoubler interno non elimina la porta RGB dell'Amy, quindi chi fa del desktop video può constatare in tempo reale come il proprio lavoro apparirà sul televisore,

TRAMARIN snc

Quadri ed impianti elettrici - Computer

Amiga 4000 new model	£. 2.950.000
Blizzard B1230 IV	£. 250.000
Blizzard B1260	£. 865.000
Blizzard 603e+ 160 MHz con 040 SCSI	£. 895.000
Cyberstorm 060 MKIII	£. 1.390.000
CyberPPC 604 180 con 040 SCSI	£. 1.495.000
Cybervision 3D 4 Mb	£. 395.000
Scandoubler A4000	£. 170.000
Modem 33k6 soft + abbonam. Internet	£. 385.000
Cabinet Micronik new model	£. 285.000
Telmex CD per A600/A1200	£. 195.000
Telmex CD 8X	£. 295.000
Piastrina 4 unità IDE per A1200	£. 70.000
Floppy 1.76 Interni/Esterni	£. 185/195
Cabinet SCSI multiunità	£. 180.000
Masterizzatore Panasonic 4X 8X SCSI	£. 795.000
Masterizzatore ATAPI 2X 6X con software	£. 675.000
ZIP Atapi interno con software	£. 245.000
RAM per Blizzard/Cyberstorm 16 Mb	£. 85.000
Kit Hard Disk 1700 Mb A1200	£. 345.000

IN ARRIVO SCHEDE GRAFICHE EVISION

Via Quari dx 25E - 37044 Bologna V.ta (VR)

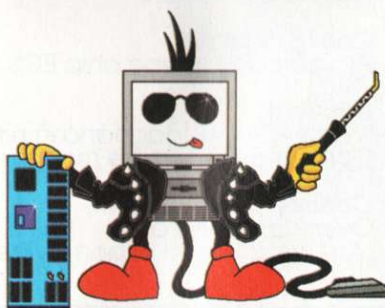
Tel. 0442/411447



su PC per ottenere una soluzione simile è necessario spendere una marea di soldi per delle schede apposite, che possono funzionare poi solo con il software di dotazione. Questo però è l'unico vantaggio che sembra avere la versione interna, che soffre però di alcune pecche, che si aggiungono a quelle dello Scandex (SuperHiRes inutilizzabile). Infatti lo Scandy crea un pericoloso tappo al raffreddamento del computer, e sia il chip Lisa, sia lo scandoubler stesso, si riscaldano pericolosamente in particolari condizioni di stress (frequenze molto elevate), il che può nei casi peggiori portare ad uno sfarfallio dell'immagine. E' quindi consigliato l'uso di dissipatori o ventole (che però non entrano nel 1200 base), oppure il trasferimento del 1200 in un tower, per favorire il ricambio d'aria. Ultimo difetto

è che lo scandoubler interno non può coabitare su un 1200 su cui è montato un adattatore Micronik per il secondo drive, visto che entrambi vanno posizionati sul Paula. Dalla sua però lo Scandy vanta un minor ingombro, ed un prezzo leggermente inferiore al suo fratellino. La scelta tra i due scandoubler è direttamente connessa alle proprie necessità, chi utilizza a tempo pieno l'uscita a 15Khz di Amiga farebbe meglio a dirigersi sulla versione interna, mentre per i possessori di modelli diversi dal 1200 la versione esterna è un'ottima alternativa alle schede (molte delle quali datate) scandoubler interne.

Si ringrazia Tramarin Computer per aver fornito il materiale Micronik provato in questo numero.



Da Micronik un nuovo prodotto dedicato a chi usa Amiga per videoproduzione.

Micronik Genlock BX

di **Andrea Favini** (jim_f@iol.it)

Uno dei campi in cui a ragion veduta si possa dire che Amiga occupa un posto di primo piano è quello della videoproduzione. Come già detto pochi mesi fa per Draco con una spesa contenuta si può avere un'apparecchiatura di tutto rispetto. Se le nostre necessità fossero quelle di semplici videotitolazioni o effetti di transizione, ad esempio per gestire una piccola rete televisiva oppure per abbellire video amatoriali, un genlock attaccato al nostro Amiga può essere la soluzione ideale. Tra i produttori di questi gioielli elettronici troviamo la tuttofare Micronik, la quale ha appena rilasciato un nuovo modello fornitoci tempestivamente in prova.

Il pacchetto

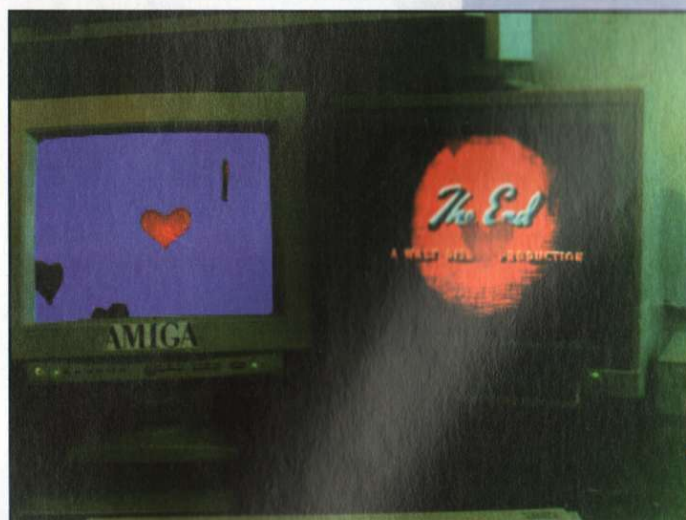
La scatola pervenutaci conteneva l'apparecchio, un cavo seriale, uno per collegare l'uscita RGB al genlock, un disco contenente il software e due manuali. Il genlock si presenta come una scatola metallica rettangolare con alcuni led sul fronte, indicanti le varie funzioni dell'apparecchio e una serie di connettori sul retro: abbiamo una porta seriale RS-232 per il pilotaggio da Amiga, e sempre per questo scopo, una per Joystick e una per tastiera entrambi opzionali. Troviamo poi ingressi e uscite sia VIDEO, con connettore RCA, che Y-C (super VHS) e un ingresso per la funzione P I P (Picture in picture). Sempre per quanto riguarda l'input e l'output video abbiamo l'ingresso RGB per il segnale uscente dall'omonima porta sull'Amiga e l'uscita per un eventuale Monitor RGB: a questa nella prova abbiamo collegato un Commodore 1084S. Troviamo poi due connettori IC i quali sono riservati ad apparecchiature di livello sicuramente professionale. Infatti, a questi possono essere collegati strumenti sia di controllo,

sia per audio ad alta fedeltà. Infine, nel caso l'alimentatore del nostro Amiga fosse insufficiente ad alimentare tramite porta seriale il genlock, c'è la presa per un alimentatore opzionale da 12V. I manuali sono su fogli formato A4 e sembrerebbero fotocopie. Purtroppo, trattandosi di un prodotto nuovo al momento sono disponibili solo in tedesco.

La prova

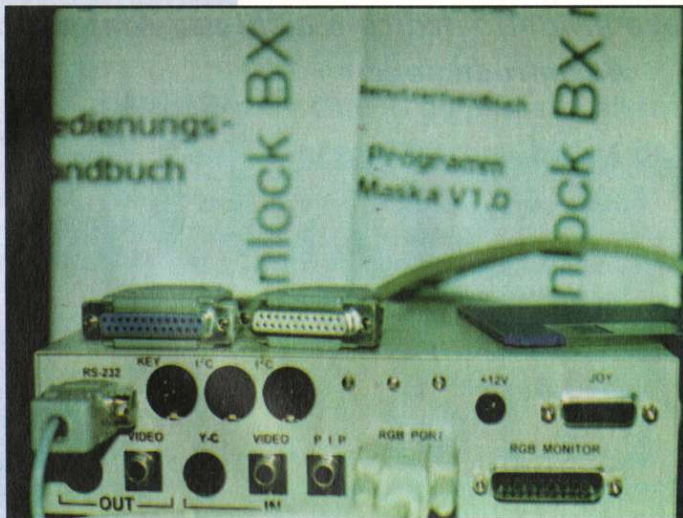
I cavi forniti con il prodotto sono solo due e sono quelli che servono assolutamente e non hanno problemi di connettori fuori standard. Per il resto dell'apparecchiatura, dopo avere fatto un inventario degli strumenti a nostra disposizione, ci siamo dovuti procurare i vari cavi con connettori scart ed RCA di vario genere. Un genlock in se non costituisce una strumentazione completa per fare videoproduzione: sono indispensabili una sorgente video, che può essere una videocamera come un videore-

gistratore (cosa che abbiamo usato noi) e uno strumento di registrazione. Per una maggiore completezza ci vorrebbe anche un mixer il quale permetterebbe di generare un più alto numero d'effetti, in ogni caso anche senza è già possibile fare cose molto carine. Per quanto riguarda la visualizzazione, le possibilità sono molte. Nel nostro caso la configurazione dell'Amiga utilizzato ci ha permesso di collegare un monitor SVGA all'uscita dello Scandoubler della CV64-3D, il genlock all'uscita RGB dell'Amiga, un 1084S all'uscita RGB del genlock e un televisore ad uno dei videoregistratori. In realtà ne basterebbero due, in ogni caso tutti e tre sono comodi. Infatti, sul SVGA è possibile vedere solo la grafica Amiga, quindi software di controllo ed effetti sovrapposti, sul 1084S, a seconda dei casi sia i comandi, sia una preview del lavoro, mentre sul televisore si ha il controllo del risultato finale. A sua volta il 1084S, avendo un ingresso composito, può assumere funzio-



VideoFX
all'opera. In
particolare
un'anima-
zione XFA.

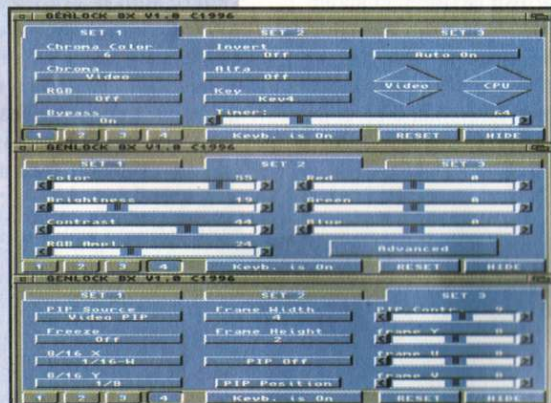
Tutti il materiale pervenuto. Notate quanti connettori.



GenBX, due videoregistratori e il mitico 1084S.



Ecco tutto quello che ci offre Maska.



ne di televisore. Per la prova abbiamo utilizzato, oltre al software fornito con il genlock stesso, VideoFX e X-DVE della ClassX, oltre a ScalaMM300. Sostanzialmente la qualità dell'immagine è risultata buona in tutti i test effettuati, anche se abbiamo riscontrato che le regolazioni cromatiche e dei parametri di luminosità e contrasto, avevano effetto solamente sulla sorgente video e non sulla grafica amiga. Dobbiamo ammettere di non

aver potuto provare a fondo tutte le potenzialità dell'apparecchio, poiché non abbiamo avuto a disposizione né un mixer video, né sorgenti S-VHS, oltre ai due optional citati sopra. Tornando al software fornito, troviamo due programmi. Il primo, "Maska" è il programma di controllo di tutte le funzioni e regolazioni del genlock. Esso possiede inoltre un'interfaccia AReXX abbastanza completa e ben documentata, così che non è molto diffici-

le comandare il genlock attraverso script lanciati da altri programmi. L'altro, IR-Master, è un semplice programma atto alla configurazione dei tasti della tastiera opzionale. Infatti, è possibile riassegnare ai tasti di questa tutte le funzioni di controllo o quasi, quindi potrebbe essere un'alternativa al pilotaggio software.

Pro e contro

Senza dubbio quello che abbiamo per le mani è un buon prodotto, infatti è solido e compatto oltre al fatto che la qualità dell'immagine è molto buona. Purtroppo però non mancano le note dolenti. Per prima cosa c'è da rilevare l'assenza di comandi manuali sul genlock. Ora, infatti, sulla facciata, invece che la solita serie di potenziometri, troviamo solo una linea di LED indicatori. Questo da un lato si allinea con l'andamento generale dell'hardware negli ultimi tempi. Se da un lato la cosa ha i suoi vantaggi, dall'altro comporta spesso problemi fastidiosi, per non dire ridicoli. Pensate ad esempio ad alcuni modelli di Mac con lo spegnimento software; se il computer si pianta, cosa non molto difficile, l'unico modo per spegnerlo è di stradicare la spina dal muro, con rischi di danni non indifferenti. Oppure si pensi a tutti i computer con la regolazione software del volume audio. Provate a far capire ad un giochino che si è messo ad urlare, che deve abbassare la voce... Anche con il nostro genlock non sono mancati i problemi. Infatti, il software fornito è molto instabile, bisogna infatti lanciare un workbench pulitissimo se si vuole che non si pianti. Una volta lanciato con successo, non ha mai dato problemi d'incompatibilità con i programmi usati, ma se lanciato dopo di questi il crash era inevitabile. Inoltre l'interfaccia grafica è poco elegante ed intuitiva. I comandi poi sono di scomoda taratura e la risposta del genlock non è immediata come lo sarebbe girando un semplice potenziometro. In se il potenziometro ha una durata limitata rispetto ad un dispositivo elettronico che svolga la stessa funzione, essendo infatti soggetto a sollecitazioni meccaniche. Comunque riteniamo che la rapidità d'uso di questo e la sensibilità nelle regolazioni sia ancora nettamente superiori ai comandi forniti da Maska. Ora contando che Maska è appunto l'unico modo per pilotare il genlock, se non si vuole acquistare la tastiera opzionale, non possiamo certamente affermare che il prodotto in questione sia di semplice utilizzo. Comunque il lato positivo è che il software è di sicuro più facilmente migliorabile dell'hardware. Soprattutto se il prodotto è già stato acquistato, per l'utente è sicuramente più

indolore un aggiornamento software, quindi si spera che a breve la MicroniK rilasci nuove versioni più stabili e potenti di questo programma. La tastiera non abbiamo potuto neppure vederla, quindi al momento non siamo in grado dirvi se questa sia in grado davvero migliorare notevolmente il controllo, soppiantando Maska.

Conclusioni

La MicroniK continua a sfornare prodotti di ogni sorta per il nostro beneamato computer. Tutto sommato la qualità e la solidità dell'hardware è buona, di sicuro sono migliorati rispetto ai materiali usati per il tower Infinitiv, resta comunque il fatto che prima di far uscire sul mercato un prodotto così legato al suo software di gestione, quest'ultimo dovrebbe essere più stabile e potente rispetto allo stato attuale.

About

Nome prodotto:
Genlock BX

Prodotto da:
Micronik Computer Service

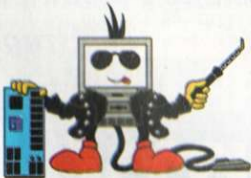
Disponibile presso:
TRAMARIN snc
Via Quadri destra, 25E
37044 Cologna Veneta VR

Prezzo: £ 995.000

Configurazione richiesta: Un Amiga, una sorgente video e un video-registratore.

A favore:
Design compatto ed elegante. Buona qualità dell'immagine.

Contro:
Mancanza di comandi hardware e software troppo instabile



Picasso IV

"La" scheda grafica definitiva!!

La dotazione standard prevede:

- slot Zorroll/Zorroll autosensing
- 4 MB EDO RAM 45ns (fino a 1024x768 24 bit)
- flicker fixer AGA per poter usare qualsiasi monitor
- switch audio 4 ingressi (Amiga, CD, Aux, TV)
- software Picasso96, compatibile Cybergraphics

Moduli OPZIONALI disponibili a breve:

799.000 IVA inclusa

TV Video In, Encoder Video Out

Disponibile MODULO AUDIO "Concerto"
16 bit - 44kHz - Digitalizzatore - sintetizzatore
MIDI In/Out - AHL (retargetable audio)

Caratteristiche:

Bus in tecnologia PCI

Bridge PCI/Zorro

Processore grafico a 64 bit

Flicker Fixer a refresh variabile

Risoluzioni e frequenze programmabili

Fino 1024x768 in 24 bit e 1600x1200 in 16 bit reali!

Fino a 135MHz (176 kHz, 354 Hz)

Ariadne

La più venduta scheda di rete per Amigae pronta per dare connettività alle tue idee. Reti multi-piattaforma no problem. Versione "combo" con ThinEthernet (coassiale) e 10baseT + 2 porte parallele. Dotazione software Envoy.

449.000 IVA inclusa

OS 3.1

Il vero ed unico kit di aggiornamento del Sistema Operativo per tutti gli Amiga tranne l'A1000. Percé avere l'ultima versione significa maggiore flessibilità e stabilità. Non fatevi mancare il più efficiente Sistema Operativo in commercio!! Disponibili ROM, Dischi e Manuali sfusi.



Euro Digital Equipment
distributore ufficiale

Village Tronic

Tel. 0373/86023

Fax 0373/86966

E-mail ede@ntsc.com

Internet www.ntsc.com/ede

www.villagetronic.com

Amy Resource giunge al numero 8 con il suo carico di software e qualche interessante novità, per gli appassionati di immagini ci occupiamo di Giga Graphic, rigorosamente made in AMIGA.

Amy Resource 8 & Giga Graphic CD

di William Molducci (will@sira.it)

Amy Resource è oramai diventato un appuntamento fisso per tutta l'utenza Amiga italiana, e come riferitoci da Enrico Senesi (Amiga Professional) anche una delle compilation più vendute. Noi di EAR ci siamo occupati sin dal numero 0 del prodotto della Interactive di Luca Danelon, e non potevamo quindi esimerci dal recensire anche il recente volume 8, che, oltre al materiale shareware, contiene interessanti novità, programmi registrati e offerte d'acquisto allettanti. In particolare segnaliamo il ritorno di Paolo Canali, che a partire da questo numero collabora con Amy Magazine, la nuova rivista in HTML presente su AR. Il pacchetto di elaborazione grafica ArtEffect v1.5AR, il gioco BlitzBombers e il sempre più "misterioso" AmyWarp di Enrico Altavilla sono i programmi in edizione speciale e in un caso in full version, che si propongono come il fiore all'occhiello di questa compilation, inoltre sono disponibili le versioni dimostrative di Myst, Quake ed Elastic Dream, quest'ultimo rappresenta la risposta amighista a Kais Power Goo.

Contenuto

Iniziamo ancora una volta la nostra navigazione dalla rivista HTML, ribattezzata "Amy Magazine", dove Paolo Canali ripropone la rubrica "Il tecnico risponde", affrontando temi quali gli hard disk di grandi dimensioni, problemi di velocità con i CD-Rom SCSI, PowerUP e masterizzazione di CD, inoltre, in un secondo articolo, analizza lo ScanDoubler della Mikronik, per A1200. Un'altra novità è rappresentata da Emu Island (l'isola felice degli emulatori) una rivista in HTML realizzata da Gabriele Favrin e Francesco Celli, che in questo numero si occupa degli emulatori del GameBoy e del Nintendo (NES), di cui sono rivelati anche alcuni

trucchi per i giochi Mortal Kombat, Warioland, Castlevania II e III, Dragons'Lair e Super Mario Brothers. Gli ultimi due avvenimenti più importanti, organizzati quest'anno in Italia per Amiga, sono il MIPS-A e SPOLETIUM, rispettivamente dedicati agli sviluppatori e ai mitici Party, chi non avesse avuto la possibilità di parteciparvi può accedere all'area grafica e visualizzare un ampio reportage fotografico della manifestazione novarese, oppure entrare nella sezione demo e lanciare musiche, intro grafiche ed immagini, presentate nei giorni tra il 14 e il 15 Marzo a Spoleto. Non mancano ulteriori preziosi contributi quali il numero 3 di Amiga On Line, dove si parla delle schede PowerUP per A1200, di come costruire la 4 IDE Interface (4 periferiche IDE su A1200 e A4000) e del progetto Alfa, inoltre, sono presenti due file MP3, che propongono il discorso di Petro. Lha

tenuto alla convention SAKU 98 (Finlandia) il 28 Marzo di quest'anno. L'intervento è diviso in due parti, nella prima si può ascoltare la voce del presidente di Amiga International, nella seconda le domande poste dal pubblico, per ascoltare questi file si deve utilizzare "Song Player", fornito con il CD e situato nella directory Software/musica. Tra i programmi dimostrativi sono presenti Tornado3D v1.5 di Massimiliano Marras, ArtStudioPro V3.0 (anche in versione per PPC), Elastic Dream (680x0 e PPC), di cui sono disabilitate le funzioni di salvataggio, e WebFTP. Come già accennato sono disponibili alcuni importanti giochi, naturalmente in versione demo, quali Myst (AGA e CGFX) e Quake, per quest'ultimo sono richiesti almeno 7.5 di memoria Fast liberi e il co-processore matematico, ma se non si dispone di un 68060 e di una buona scheda grafica risulta praticamente

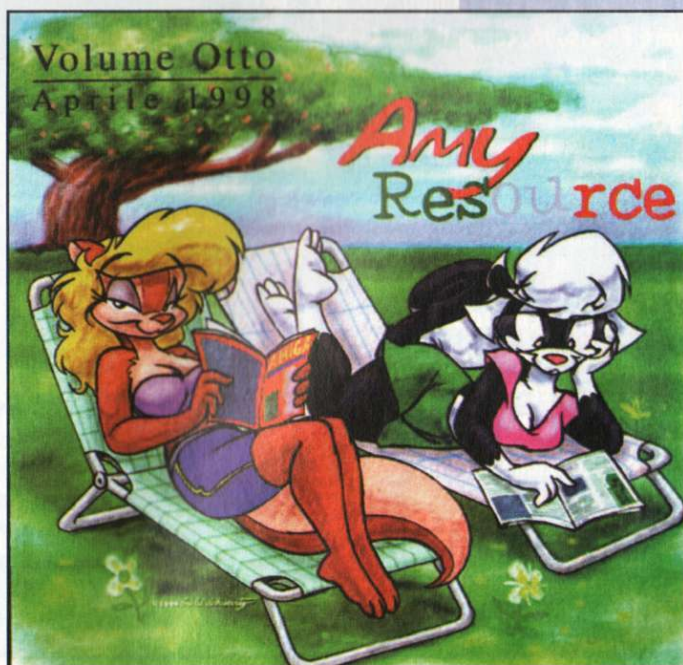
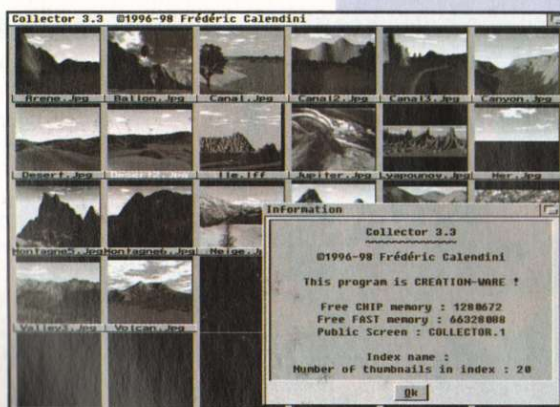


Immagine della copertina di AmyResource e Volume 8.

ingiocabile, anche con uno schermo grande come un francobollo. Dalla Vulcan Software giunge Genetic Species, un game, che per fortuna richiede minori risorse di sistema ed offre una buona velocità operativa, anche in questo caso se ne può valutare l'eventuale acquisto grazie ad una release dimostrativa, infine, è presente Oloflight, che gira con un solo Mbyte di Ram, su macchine AGA.

Entriamo ora nella sezione denominata "Software", da sempre il cuore della compilation della Interactive, e iniziamo quindi con il descriverci il contenuto del cassetto "Registrato", in cui è inserito l'oramai mitico "AmyWarp" di Enrico Altavilla, purtroppo non si tratta della release che tutti stiamo aspettando (vedere il newsgroup ICA per credere), ma della versione 1.01, che rispetto a quella distribuita durante Pianeta Amiga 1997, a detta dell'autore, è stata ottimizzata e privata di alcuni bug. Una gradita sorpresa è rappresentata dalla presenza dei sorgenti di Netscape per Linux, con la speranza di vederlo girare al più presto sul nostro Workbench e non soltanto con qualche clone di Unix o in emulazione Macintosh, tramite ShapeShifter o Fusion. ArtEffect versione 1.5 per Amy Resource offre la possibilità di provare a fondo questo importante elaboratore grafico per Amiga, in modo da poter eventualmente acquistare la release 2.5.1 al prezzo di Lire 199.000, con il manuale in inglese o in italiano, con l'aggiunta di Lire 15.000. Per avvalersi di questa offerta vi invitiamo ad acquistare anche il volume 9 di AR e comunque di leggere l'apposito file di testo, l'offerta viene estesa a tutto il 30 Settembre (tre giorni prima si svolgerà la seconda edizione di Pianeta Amiga ad Empoli). ArtEffect richiede il processore 68020 o superiore, AmigaOS 3.x, chipset ECS o AGA o software CyberGraphX e sono raccomandati almeno 4-8 Mbyte di Ram. L'edizione per AR (come quella SE) consente di caricare e salvare in formato IFF (nel testo di supporto viene citato anche il Jpeg, ma il programma si rifiuta di riconoscerlo in fase di caricamento e non lo prevede in quello di salvataggio), manca il supporto per TurboPrint, Studio e ScanQuix (driver per scanner), la dimensione dell'immagine non può essere modificata, i materiali per la simulazione della tela non sono disponibili, non è possibile avere visuali multiple di una stessa immagine, infine, alcuni filtri sono resi inattivi. Il gioco BlitzBombers è invece in full-version (disponibile anche su Amine), così come vecchie glorie del calibro di Turbo Silver (il predecessore di Image), Terrain e Diamond, tutti made in Impulse. La sezione riservata ai possessori di PowerUP contiene l'immane Doom, il cui file "doom1.wad", per esigenze di spazio, è stato inserito all'interno della directory Software/Giochi/psiDoom, infatti, alcuni giochi quali per l'appunto "ADoomPPC" e "ADoom" possono utilizzare i WAD, anche se non fisicamente presenti nello stesso cassetto, grazie ad una variabile d'ambiente impostata automaticamente dallo script d'installazione. Il materiale per WarpOS si è rivelato numeroso e ben selezionato, tra tutti segnaliamo la release 3 dello stesso WarpOS, WarpView (IFF e PCX a 8 e 24 bit, Jpeg e PNG) e i porting dei de/compattatori di file DMS, Arj, Lzx, Tar e Tgz. Nel cassetto riservato ai programmi per la connessione Internet, è disponibile il browser Voyager-NG v2.95, comprensivo della versione per processore 68030, inoltre, non manca "Scatti" 2.5 di



Collector 3.3 è un generatore di cataloghi grafici, realizzato da Frédéric Calendini.



Immagine dimostrativa di ElasticDrea.ms.



Questa fotografia è stata scattata durante la pausa dei lavori del MIPS-A.



AmyResourc e 8 contiene una larga selezione tratta da Spoletium 1998.

Immagine
inserita nel
cassetto
dedicato a
Spoletium
'98.



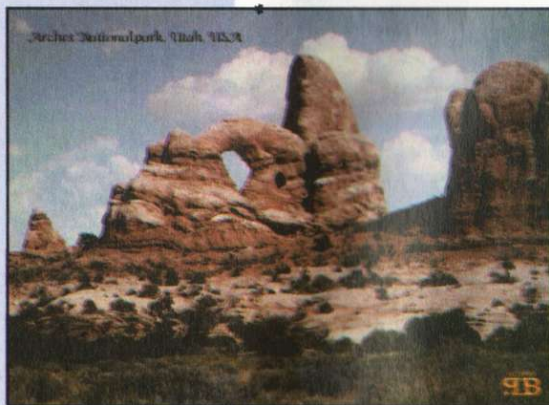
Il solito
sguardo
all'interno
dei cassette
di AR
Volume 8.



Immagine
della copertina
di Giga
Graphic CD.



Giga
Graphic
contiene
10.000
immagini
disposte in
ben 4 CD.



Giovanni Addabbo, aggiornato alle tariffe Telecom di Febbraio 1998. Si tratta di uno script Arexx in grado di conservare i dati delle spese telefoniche sostenute per collegarsi al proprio provider, può essere utilizzato con Amitec o Miami. Per ogni mese vengono create delle tabelle in cui sono registrati i dati delle chiamate e anche il costo di ogni singola telefonata. Tra le patch segnaliamo quelle per ArtStudioPro, BancaBase 1.3a, CygnusED Pro 4, Fiasco 2.11, Myst 1.1, PC-Task 4.4, TurboCalc 5.02 e la localizzazione in italiano di WordWorth 7, anche questa ad opera del volenteroso Giovanni Addabbo, che richiede una cifra simbolica di Lire 25.000 (non sono presenti vincoli o restrizioni). Nella sezione "Emulatori" sono disposti gli archivi di Mame (68030, 040 e 060), AmiMasterGear, QDOS4Amiga, Atari 800 e UAE 0.7.0b2 in versione PPC. Tra le utility per il Workbench non manca Multiview per OS2.x e Scalos, giunto alla versione 1-39.14, di cui è disponibile anche la guida in italiano. Il meglio dei programmi di grafica è rappresentato da Photo Album, PCD Manager, WebFX, l'ennesima release del sistema Picasso 96 e da Fantasy Titler v1.7, un'ottima titolatrice realizzata da Mario Graziani, che permette la manipolazione di ogni singola lettera, grazie all'inclusione di caratteri speciali all'interno del testo, tra le maggiori caratteristiche citiamo i 64 colori di cui si avvale, il supporto di immagini di fondo, texture sui caratteri a 32 o 64 colori, 15 brush predefiniti da poter inserire in qualsiasi riga, allineamento del testo, 5 colonne autonome regolabili sia in posizione sia in formattazione, possibilità di salvare le pagine in formato IFF, in modo da essere elaborate anche con altri programmi, 30 effetti sulle pagine senza interferenza dei colori, caricamento di animazioni sino a 64 colori, con risoluzione grafica di 704x566 pixel e il supporto delle tracce audio dei CD. Per il suo funzionamento è richiesto il chipset AGA (i due Mbyte di Chip devono essere quasi del tutto disponibili). Fantasy Titler è un programma shareware, completamente funzionante e quindi privo di restrizioni, l'autore si accontenta di una semplice cartolina illustrata e di un minimo riscontro in denaro, nel caso che sia utilizzato con soddisfazione.

Appunti

I meriti del volume 8 di Amy Resource sono molteplici, primo di tutti il ritorno di Paolo Canali e delle sue preziose indicazioni tecniche, seguono a ruota alcuni programmi shareware quali Fantasy Titler e l'archivio di UAE per Amiga PPC. In questo caso i pacchetti shareware hanno superato per importanza quelli "registrati", anche se dobbiamo ammettere che la concorrenza delle riviste inglesi, notoriamente più facoltose e diffuse, ha pesato certamente in questo senso. Il reportage fotografico di MIPS-A e la solita personale dedicata ad Eric Schwartz, autore dell'esclusivo Picture Disc, rappresentano infine un altro buon motivo per acquistare l'ottava raccolta made in Interactive.

Amiga Giga Graphic CD Collection 1-4

Dopo lo special del mese scorso, dedicato alle immagini, proseguiamo la nostra ricerca segnalandovi una mega rac-

colta di ben 4 CD, contenuti in un'unica confezione, che ha il pregio di essere riservata interamente all'Amiga e di proporre un archivio di ben 10.000 tra immagini e fotografie, tutte rigorosamente in formato IFF a 256 colori, 24 bit e in HAM8, per un'estensione totale di oltre 2 Gigabyte. Oltre a questa notevole mole di materiale, sono fornite una buona serie di utilità e anche la versione 2.1 di Cloanto Personal Paint, forse un po' troppo "datato" per poter essere apprezzata. La compilation è riservata ai possessori di macchine AGA o con scheda grafica, chi si avvale del chipset ECS potrà gestire soltanto il contenuto di una specifica directory.

Giga volume 1

Il primo disco contiene una serie di immagini molto conosciute nel mondo Amiga, quali bolidi di Formula 1, esemplari di Ferrari e Lotus, oltre a qualche calendario per così dire un po' "scolacciato". Questi primi esempi che abbiamo elencato mettono in evidenza la non omogeneità dei generi, infatti, l'unica classificazione supportata è quella dell'ordine alfabetico, che non si rivela certamente utile nel caso di ricerche specifiche, e in questo senso anche Personal Paint v2.1 non è in grado di fornire un valido supporto. Vi consigliamo quindi di utilizzare un browser grafico, per generare gli indispensabili cataloghi grafici, oppure di avvalervi delle apposite funzioni di programmi quali la versione 7.x dell'elaboratore digitale della Cloanto. Il materiale è disponibile in diverse risoluzioni grafiche, in molti casi si tratta di rendering 3D di pacchetti quali Imagine, Real 3D e LightWave, in altri di disegni elaborati con DeLuxe Paint, il mitico Digi Paint, Spectracolor e Brilliance, oltre a numerose digitalizzazioni.

Giga Volume 2

Il volume due prosegue la stessa linea di quello precedente, proponendo in più la directory utility "Rush" di Douglas Keller, un clone di Directory Opus, molto simile a FileMaster, del finlandese Toni Wilen. I titoli delle immagini sono compresi tra la lettera D e la G, tra i tanti generi abbiamo notato anche alcune clip art in bianco e nero, ovvero 256 toni di grigio, una splendida riproduzione di un quadro di Salvador Dalí (D01/Dalí), il mitico Data di Star Trek The Next Generation (2 digitalizzazioni, di cui una di buona qualità), fotografie di panorami marini e caricature di

About
⌵ ⌶

Nome prodotto:
Amy Resource Volume Otto

Produttore:
Interactive di Luca Danelon

Distributore:
Interactive
Via Bolzano, 2
33010 Feletto Umberto (UD)
Tel. /Fax: (0432)57.50.98
URL: <http://www.amyresource.it>

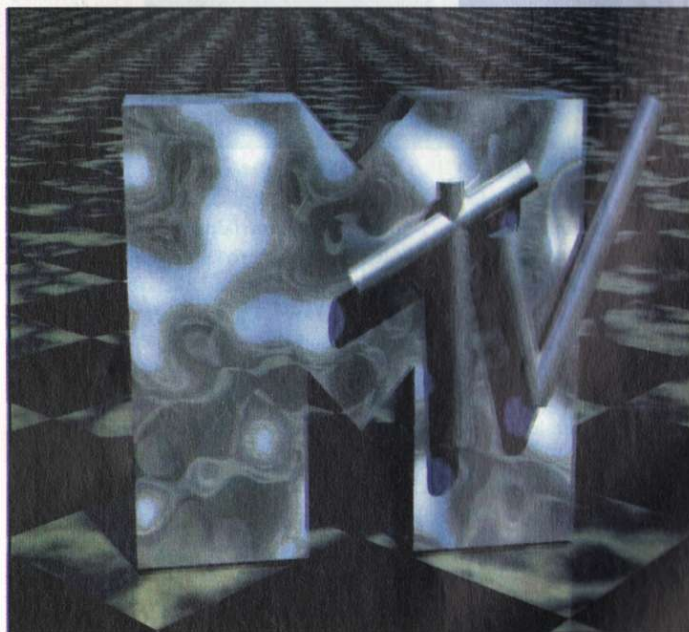
Prezzo: Lire 28.000.

Configurazione minima:
Amiga con CD-Rom.

A favore: Il reportage fotografico di MIPS-A, gli articoli di Canali, ArtEffect 1.5AR e numerosi programmi e giochi in versione demo.

Contro: Nulla di particolare.





Un'interessante versione del logo di MTV, made in Amiga.

Giga Volume 3

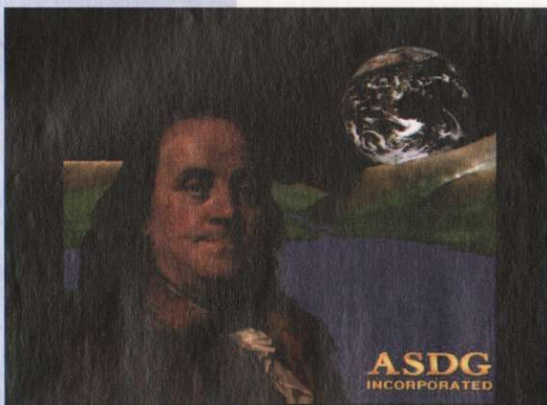
attori del calibro di Groucho Marx. Anche in questo caso segnaliamo una pecca abbastanza grave quale la mancanza di un file di testo, su cui dovevano essere riportati i crediti dell'opera o almeno i nomi degli autori, l'unica scusante sembra essere la grande vastità dell'archivio e l'enorme mole di lavoro che si sarebbe resa necessaria. Tra le figure più "simpatiche" citiamo la serie di elaborazioni del logo del film "Ghostsbuster", che in un paio di originali ambientazioni si trasforma in "Ghosts rider" (in moto), citando un altro cult cinematografico quale Easy Rider.

In questo disco è inserita una delle gradevoli sorprese della compilation, si tratta per la precisione del contenuto del cassetto "Special", che propone alcune selezioni monotematiche dedicate ai generi: cartoons, diverse, fahrzeuge, fantasy prominente, raytrace, tiere e trippen (alcuni termini sono di origine teutonica). In questo caso sono proposte numerose immagini in formato HAM8, tra le più interessanti segnaliamo quelle dei cartoons, dove non mancano i Manga made in Amiga, con

Anche la mitica
Tucker è dalla
nostra parte...



Vi ricorda
qualcosa
questa
immagine
inserita in
Giga
Graphic?



alcune girl vestite in modo succinto. In "Diverse" (un titolo un po' ambiguo) sono presenti elaborazioni digitali di fotografie e rendering 3D, tra cui il mitico Golden Gate, sotto al quale veleggia un'improbabile barchetta. Non manca la pubblicità della Coca-Cola, con tanto di bicchiere colmo e ripreso in primo piano e le locan-

dine dei primi due film della serie "Ritorno al futuro", che a noi AMIGHISTI piace nominare "Back to the future". Se il termine "Prominente" vi aveva lasciato un po' perplessi, il contenuto di quest'area vi toglierà ogni dubbio, infatti, Cindy Crawford, Claudia Schiffer, Samantha Fox, Demi Moore, Madonna e

una cover-girl di Playboy sono mostrate al massimo del loro splendore, e nel caso della signora Ciccone anche senza reggise-
no. Per alcune immagini dobbiamo dare il giusto plauso ai produttori, che hanno pensato bene di inserire due logo laterali, il primo è naturalmente quello di Amiga, il secondo è il mitico INTEL OUTSIDE. In "Fahrzeuge" sono inserite digitalizzazioni di automobili quali Lamborghini, Mercedes e Ferrari F40, oltre alla mitica Tucker, protagonista dell'omonimo film di Francis Ford Coppola. "Trippen" si divide in numerose sottodirectory, tra queste la nostra attenzione è caduta su computer, dove sono disponibili le fotografie di numerosi modelli Amiga 4000 e 2000, logo di mitiche software house quali la ASDG (ADPro) e soprattutto la digitalizzazione delle confezioni di programmi del calibro di DeLuxe Paint IV, FinalWriter, Directory Opus, Reflections 2.0, Frontier Elite II e Battle Isle, questi ultimi due sono giochi. Le figure presenti in questo volume sono di buona qualità e di vari generi, tra cui le gare di rally, dove non mancano alcuni impauriti spettatori, aggrappati fin sopra la cima degli alberi.

Giga Volume 4

Anche in questo caso è predisposta un'area particolare, dedicata alle immagini a 24 bit, che propone texture originali e di buona qualità, vedute panoramiche della nostra Toscana, la mitica Trabant, l'utilitaria simbolo dell'ex Germania dell'Est, scene di calcio tedesco e momenti di vita da discoteca. Il restante materiale ripete gli standard dei volumi precedenti, con alcune simpatiche vignette e riproduzioni fantascientifiche. La saga di Star Trek è da sempre oggetto di molte attenzioni da parte dei raytracer, e anche in questo caso non mancano esempi di un certo spessore, che hanno visto l'utilizzo di LightWave e tanta pazienza nella ricostruzione delle astronavi.

Appunti

Giga Graphics CD viene venduto ad un prezzo accessibile e contiene al suo interno una vasta collezione di immagini, fotografie ed elaborazioni grafiche realizzate con il nostro computer, in questo senso ve ne consigliamo l'acquisto, ricordandovi però che dovrete armarvi di molta pazienza per visionare l'intero contenuto, supportati in questo dai frequenti marchi e riferimenti all'AMIGA.

About

Nome prodotto: Giga Graphic CDs 1-4

Prodotto da:
Mirko Geuther

Disponibile presso:
W. G. Computers
Via Raffaello Sanzio, 128
50053 Empoli (FI)
Tel. (0571)53.06.35
E-Mail: wg@sigea.it
URL: <http://www.wgcomputers.it>

Prezzo: lire 48.000.

Configurazione richiesta:
CD Rom per Amiga.

A favore: Oltre 10.000 immagini generate con Amiga.

Contro: Non sono disponibili i cataloghi grafici.



Games Preview

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Nei mesi solitamente "di pausa" del mercato videoludico, andiamo a vedere alcune piccole gemme che potremo gustarci già durante l'assolata estate (sempre che qualcuno abbia voglia di accendere l'Amy invece di stare sotto l'ombrellone).

Quake add-on

Dopo il rilascio di questo mega-gioco che rilancia ancora di più Amiga nell'olimpo dei videogiochi che siamo orgogliosi di recensire questo mese, si è scatenata tra gli utenti Amiga la caccia ai mission pack ed alle total conversion già uscite su PC. Per aiutare l'utente Amiga nella ricerca di tutto questo software di ottima qualità la Alive Mediasoft ha ben pensato di stringere accordi con le rispettive società produttrici per porsi come distributore ufficiale per Amiga e per fornire un servizio qualificato ai clienti. I pacchetti disponibili sono molti e tutti ovviamente richiedono Quake originale per funzionare. Partiamo quindi a vedere cosa ci hanno preparato i ragazzi della Alive. Il primo presente nella press release è **Quake Resurrection** un pacchetto contenente ben 3 cd in cui troveremo Amiga Quake ed altri due add-on. Il primo è **Malice** che ci spedisce nel 2320 dove, in un mondo dominato dalle corporazioni, dovremo batterci per sconfiggere la malavita e lo spietato dominio di pochi potenti. Graficamente siamo su livelli eccezionali con una grafica totalmente ridisegnata e con nuovi e bellissimi nemici ed armi se possibile ancora più spettacolari dell'originale. Il secondo è **Q!ZONE** che presenta 3 nuovi episodi per Quake con gli stessi protagonisti ed alcune nuove armi e nemici. La parte più interessante è il "level manager" che permette di scegliere qualsiasi aspetto dallo stile del gioco al sonoro. Tutto questo ben di Dio è disponibile a 52 sterline direttamente dalla Alive. Altro pacchetto è **XMEN** che presenta le avventure tridimensionali degli eroi della Marvel. Vi tralascio l'intreccio delle vicende (ne parleremo nella futura recensione), in questa sede voglio soffermarmi sulla realizzazione tecnica che è veramente impressionante. Tutta la grafica è stata ridisegnata aggiungendo al gioco originale anche particolari nuovi e molto accurati sia nel design dei personaggi che degli ambienti. Interessante soprattutto il modo a più giocatori che permette di avere poteri diversi per ogni personaggio, di avere tutte le armi disponibili subito (basta trovare le munizioni), la caratteristica più interessante è

comunque la possibilità di trasformare il gioco in una sfida multiplayer senza l'uso di armi supplementari ma contando solo sui poteri dei singoli personaggi che si scontrano in speciali arene, molto divertente. Se amate questa gloriosa serie di comics americani non potete perdervi questo add-on per Quake. X-Men è disponibile a 19.99 sterline. Viene ora il turno di **SHRACK** che è la prima total conversion per Quake. Questo interessante CD si rivolge a tutti coloro che hanno finito Quake al livello nightmare con solo l'ascia permattando a tutti questi fanatici di poter spargere sangue e distruzione con le 9 nuove armi per 21 nuovi livelli abitati da 9 nuovi mostri ascoltando nuovi effetti sonori col sottofondo di nuove tracce audio... Interessante particolarmente il design dei livelli che includono sezioni sott'acqua, spettacolari ponti, ampie aree aperte o claustrofobiche caverne. Disponibile a 20.99 sterline. Ultimi, ma non certo da meno, arrivano i due **Mission Pack** ufficiali degli id. Quest'ultimi presentano una serie di nuovi livelli per continuare la sfida sempre con lo stile e l'ambientazione di Quake "classico". Il costo di quest'ultimi è relativamente contenuto visto che ognuno dei due Mission Pack costa 16.99 sterline. Segnalo come ultima cosa che sono disponibili anche Malice, Quake e Time of Reckoning separatamente rispettivamente a 16.99, 29.99 e 20.99 sterline. Ottima dunque l'offerta della Alive Mediasoft che non può che invogliare qualsiasi amighista che apprezzi il capolavoro degli id.

Samba World Cup

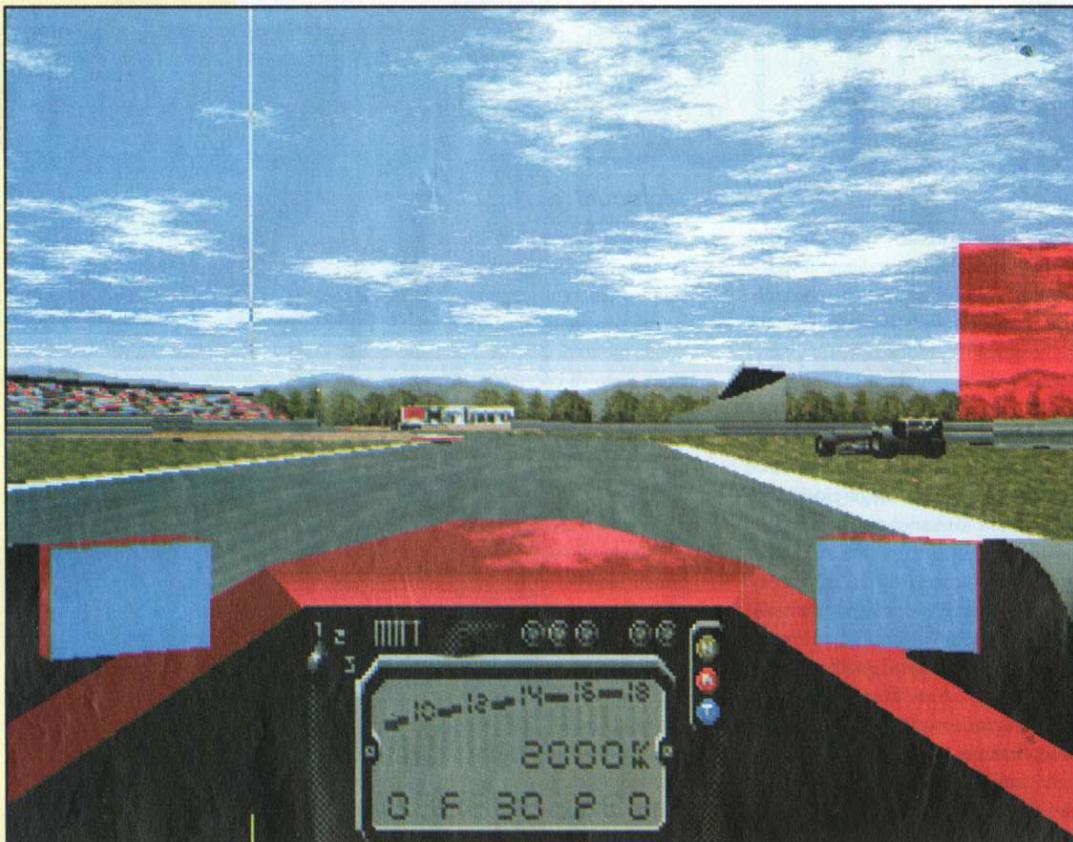
Solitamente durante il periodo dei mondiali uscivano decine di giochi di calcio per Amy.

Purtroppo questa volta, visti i pochi grandi nomi rimasti nel mercato Amiga, ci dobbiamo accontentare di pochi titoli. Uno lo recensiamo proprio questo mese, poi c'è l'italianissimo Eat the Whistle degli Hurricane, un altro è l'upgrade gratuito per SWOS pubblicato su CU Amiga e, se escludiamo gli sconti su decine di budget operati dalla Epic, ci resta solo questo Samba World Cup. Già da alcuni mesi si parlava di questo interessante gioco che prometteva di rivaleggiare apertamente con il blasonato Championship Manager 2 della Domark. Naturalmente il lavoro era difficile ed impegnativo e più d'uno aveva pensato che il progetto fosse stato abbandonato visto il silenzio che per un certo periodo si erano imposti gli sviluppatori. Invece, i baldi programmatori hanno approfittato di questo periodo di "quiete" per portare gli ultimi tocchi alla loro creatura e per trovare un valido distributore. Sembra proprio che la Alive Mediasoft non ci abbia pensato poi molto a concludere il contratto per accaparrarsi i diritti di distribuzione dopo aver visto la qualità del gioco. Permettetemi di aprire a questo punto una parentesi visto che alcuni mesi fa avevamo dato la notizia della divisione interna avvenuta tra i fondatori della Alive, con la formazione della Crystal software. Ore questi ultimi si stanno concentrando nella produzione di una nuova rivista solo su abbonamento per il mercato inglese mentre i "cugini" della Alive stanno portando avanti l'attesissimo Haunted oltre a curare la distribuzione di altri giochi come i mission pack di Quake di cui abbiamo appena parlato. Tornando a noi cominciamo ora a parlare di questo Samba World Cup. Il gioco, come ho già in parte accennato, sarà principalmente un manage-



Malice, la spettacolare total conversion per Quake (perdonate la foto ma l'hanno mandata così) che attende solo di essere provata sui vostri Amiga

Virtual GP
nello splendore dell'hi res, bisogna ammettere che il gioco è sempre migliore, continua così Paolo.



Traumazero
un grande shoot'em up made in Italy che tra poco farà scorrere fiumi di adrenalina nelle nostre vene.



Trovare gli X-Men dentro Quake
può sembrare strano ma con la total conversion di X-Man tutto è possibile...



riale che comprenderà un'accurata simulazione di alcuni dei più importanti campionati europei: Premier League, Serie A, Bundesliga, campionato francese, spagnolo ed olandese. Oltre a questi ci sarà una completa simulazione dei più importanti tornei continentali oltre, ovviamente, alla coppa del mondo. Gli aspetti più interessanti della realizzazione sono comunque da ricercarsi nella struttura di gioco. Innanzitutto sarà possibile giocare sia da soli che con un amico garantendo, nel caso delle sfide a due, un aumento vertiginoso del divertimento. L'aspetto più importante e, in certi versi, innovativo del gioco è la modalità arcade che entra in ballo ogni volta che ci troviamo ad affrontare un match. La particolarità rispetto ad altri giochi del genere (primo tra tutti SWOS) è nell'impostazione più tecnica e manageriale del gioco che quindi permette addirittura di vagliare sul campo le qualità del giocatore provando con mano (o meglio con joystick) se le nostre scelte sono azzeccate o meno. Se quindi troveremo un gioco meno arcade di altri dall'altro lato avremo una profondità simulativa impressionante che ci permette di poter decidere le sorti della nostra carriera simulata sino in fondo, giocando sino all'ultimo minuto la partita, senza doversi affidare a qualche strano algoritmo che calcola più o meno a caso, il risultato delle partite. Passando al lato tecnico si nota subito una cura molto elevata nella realizzazione, la grafica è su buoni livelli visto che nella sezione manageriale presenta tutta una serie di schermate molto varie e colorate, ricche di opzioni e bottoni ma comunque sempre ordinate ed in cui è facile orientarsi, nella sezione arcade ritroviamo la "vecchia" prospettiva da tre quarti (a mò di ripresa televisiva) utilizzata in decine di giochi del calcio che comunque permette di apprezzare meglio schemi e manovre offrendo anche una maggiore spettacolarità in caso di rovesciate o azioni elaborate. Le animazioni sono state curate abbastanza bene con una buona varietà di movimenti disponibili dal colpo di testa al volo alla sforbiciata. Altre chicche sono la possibilità di salvare le azio-

Samba World Cup un interessante misto tra manageriale e arcade, qui vediamo un replay di un'azione con tanto di traiettoria evidenziata del pallone.



ni migliori su disco (tanto per vantarsi un po' con gli amici dei mega-gol che riusciremo a fare) e le 6 diverse situazioni climatiche che ci troveremo ad affrontare e che cambieranno notevolmente le caratteristiche del terreno e le performances dei giocatori. Dal lato sonoro siamo messi altrettanto bene visto che ci saranno simpatiche musiche (disattivabili) durante la fase manageriale che ci solizzeranno nei momenti di maggiore concentrazione. L'aspetto comunque più rilevante nella realizzazione sonora sarà il commento parlato che ci accompagnerà durante lo svolgersi della partita con tanto di nomi di tutti i giocatori e la localizzazione in inglese e tedesco (purtroppo niente italiano). La giocabilità è ancora tutta in discussione visto che le fasi manageriali sembrano veramente ben realizzate ma la fase arcade desta ancora qualche dubbio visto che non si è visto niente in movimento e che dovendosi scontrare con un mostro sacro come SWOS i baldi ragazzi della Sayonara Software dovranno darsi da fare. Come ultima cosa vi segnalo che il gioco sarà già disponibile quando leggerete queste righe e ci saranno una versione su floppy ed una su CD per ECS per AGA e anche per schede grafiche. La versione ECS richiederà almeno 1,5 Mb di Ram, mentre per quella AGA avremo bisogno di almeno 2,5 Mb. Il gioco dovrebbe già essere finito e pubblicato quando leggerete queste righe, quindi aspettatevi una review al più presto.

Games News

Questo mese ci concentriamo su vere e proprie "bombe" che ci aspetteranno alla fine delle vacanze e che non potranno che rafforzare la fiducia di tutti voi su Amiga come macchina da gioco dell'ultima generazione (specialmente se munita di scheda grafica e

di PPC). Il primo titolo di cui ci occupiamo è il famosissimo **Z** dei mitici Bitmap Brothers. Il team inglese che negli anni ci ha regalato perle come Speedball 2 e Xenon 2 circa un anno fa decise di abbandonare Amiga concludendo con il discreto Chaos Engine 2. Nello stesso periodo i geniali programmatori stavano portando avanti la realizzazione di questo bizzarro clone di Command & Conquer che alla sua uscita si rivelò come uno tra i più riusciti giochi del genere. Ora la conversione Amiga è ormai a buon punto autorizzata e confermata dagli stessi Bitmap. Voci incontrollate danno la conversione in mano ai Click Boom anche se al momento non abbiamo alcun elemento per avvalorare tale ipotesi. Pare quasi sicuro (per conferma diretta dei Bitmap) che il team che sta effettuando la conversione stia realizzando una versione PPC, buone nuove quindi per tutti i possessori di schede Power Up. Non si sa ancora nulla sulla data di rilascio ed il pubblicatore, vedremo durante l'estate. Si va invece chiarendo la situazione attorno all'attesissimo **The Golem** degli Underground Software, benché sia passato molto tempo dal demo che vi presentammo in esclusiva sul nostro CD e quando molti ormai pensavano che il progetto fosse fallito quel grosso (in tutti i sensi; -) personaggio di Tony Ianiri ha voluto nella scuderia della sua Power Computing il progetto di questi promettenti ragazzi. Benché i dettagli siano scarsi (anzi prego Lorenzo e Sirio a rispondere alle mie mail...) siamo comunque riusciti a sapere che sarà utilizzata una nuova versione dell'XFL che permette una maggiore compressione ed una migliore resa in termini di velocità. Il gioco completo sarà su ben 2 CD. Speriamo di avere nuovo materiale presto per proporvi una nuova preview. Notizia bomba dalla Click BOOM, è uscito infatti **Safecracker** il nuovo gioco dei mitici canade-

si. L'unico piccolo inconveniente è che il suddetto titolo è per PC e Mac. Ora non cominciate a piangere, i Click BOOM non ci stanno certo abbandonando anzi! La versione Amiga sarà pronta per inizio '99 e sarà molto interessante vedere come sarà realizzata visto che il gioco fa uso intensivo del Quick Time VR per rappresentare le localizzazioni ponendosi come un'evoluzione del genere alla Riven/Quake. Il gioco è su due CD peini zeppi di grafica stratosferica, sonoro stupendo e avventura a non finire, attendiamo con ansia nuove notizie. Ricordo inoltre la prossima uscita di **Napalm** che segnerà probabilmente un nuovo standard nei giochi alla C&C/Red Alert. Paolo Cattani sta intanto portando avanti **Virtual GP** (l'ex Alien F1), vi segnalo l'introduzione dell'alta risoluzione ed il continuo lavoro di trasposizione in digitale delle piste. Aspetto a breve un nuovo demo che promette faville, aspettate la nuova preview a breve. Segnalo anche **World Cup Sixes** versione speciale per i mondiali del simpatico manageriale della Mc Cloud Software, recensito questo mese. L'ultima notizia riguarda **Traumazero** che dopo il periodo degli esami (che purtroppo ha fermato totalmente lo sviluppo) riprenderà la sua strada verso la pubblicazione. Simone e soci mi hanno confermato di persona l'inclusione di moltissimi tocchi di classe (probabilmente molti altri verranno inclusi in un patch successivo per ovvie questioni di tempo). Il gioco sarà pubblicato su CD e tutto il team sarà presente a Pianeta Amiga per presentare la versione finale del loro capolavoro. Probabilmente avranno anche un buon numero di Demo CD in omaggio. Aspettiamo dunque l'importantissima fiera di Empoli per avere nuove notizie su questi ed altri titoli. Io mi prendo ancora la briga (anche se non c'è sicuramente bisogno) di invitarvi tutti a questo vero evento che permetterà ancora una volta di riunirci tutti assieme sotto il segno di Amy e, cosa ancor più importante, di scoprire tutte le novità del mercato.

Conclusioni

Tre giorni fa ho finito finalmente la naja, un saluto a tutti gli amici che ho incontrato in questi dieci mesi, è stata un'esperienza bellissima grazie anche alla grande umanità di tutti coloro che mi sono stati vicini. Conclusa questa parentesi del "chi se ne frega" vi saluto e vi rimando alle recensioni e, sperando di rivederci tutti ad Empoli (ho tantissime sorprese in serbo per voi!) concludo ormai devastato dall'alcool di tre giorni di festeggiamenti e sovrastato dal sonno più assurdo. Ciauu...



Games Review

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Andiamo finalmente a vedere le novità presentate al World of Amiga. Durante la fiera inglese sono stati presentati molti titoli Quake, Genetic Species, Foundation, Virtual Karting 2 e Sixth Sense Investigation. Questo mese avremo modo di provare i primi due. Ci troveremo davanti a due evoluzioni del concetto di clone di Doom, entrambe di ottimo livello che non potranno che rinfancare gli animi degli utenti Amiga e soprattutto risvegliare una sana voglia di carneficina.

Genetic Species

La Vulcan software finalmente pubblica il suo titolo di punta, l'attesissimo clone di Doom che da ormai due anni ci viene presentato come un probabile capolavoro. Bisogna ammettere che il coraggioso Paul ed i suoi soci alla Vulcan non hanno assolutamente temuto il confronto con il mastodontico Quake della Click BOOM, confidenti nella bontà del loro prodotto e, come dimostrano i primi dati di vendita durante la due giorni del WOA avevano pienamente ragione. Innanzitutto bisogna ricordare che il lavoro dei Marble Eyes è stato totalmente finalizzato al raggiungimento delle migliori performances anche su modelli non potentissimi, creando un motore relativamente semplice che, grazie alla sua stesura in assembly puro, potesse raggiungere vette ineguagliate di velocità. L'ambientazione del gioco è infatti totalmente piana, come del resto accade in Gloom, quindi non troveremo scale o

ascensori che ci trasportano da una parte più bassa ad una più alta ma solo delle stanze (in pratica degli ascensori chiusi) dalle quali sarà possibile accedere ai piani superiori od inferiori (senza comunque vedere alcun movimento). Detta così potrebbe sembrare che ci troviamo davanti ad un gioco molto semplicistico e graficamente spartano, invece no. La cosa bella è che con il procedere della realizzazione i baldi programmatori, si sono resi conto che il loro motore non caricava affatto la CPU permettendo di aggiungere oltre a texture più grandi e più dettagliate anche spettacolari effetti che via via sono diventati la vera forza del gioco. Grazie quindi ad alcuni trucchi di programmazione, possibili solo sfruttando espressamente l'hardware Amiga, e alla bravura dei coders ci ritroviamo ad ottenere nel gioco finito un vero e proprio spettacolo di luci e colori. Si sprecano infatti gli effetti di trasparenza sia per i vetri che per il fuoco o altri oggetti, gli effetti di fumo nelle esplosioni o nei razzi, gli effetti di luce e ombra con colorazioni variabili che rendono una cosa spettacolare anche sparare un semplice colpo. La cosa quindi che colpisce di più del gioco è la sua estrema velocità (anche sul mio ormai banale 030/50 gira a tutto schermo ad una velocità pazzesca) e la spettacolarità degli effetti che sono molto più enfatizzati ed evidenti che in Quake. Non vorrei però che ora tutti voi credeste che si tratta di una specie di demo con belli effetti ma nulla di più. Devo ammettere che anch'io ero dubbioso nei confronti di questo gioco fino a quando ho ricevuto la

versione finale (beh, quasi finale, vero Paul?) che mi ha sorpreso dal primo all'ultimo secondo (anche quando si è piantata cercando di far partire il sonoro da CD) e penso che vi troverete in perfetto accordo col sottoscritto se avrete modo di vedere il demo presente su Aminet o meglio di acquistare il gioco finito. A questo punto mi accorgo di aver scritto molte cose ma di aver parlato pochino del gioco nel suo insieme, quindi chiedendo umilmente perdono comincio l'analisi (no, non mi pare il caso di crocifiggermi in redazione per espiare Michele, hanno capito che sono ancora un po' in "balla" e mi perdonano, no, fermo, che fai... aaarghhh!). Ehm... dopo essere sfuggito dalle grinfie del nostro caporedattore posso finalmente partire, dove eravamo rimasti? Ah sì Genetic Species... Una volta inserito l'argenteo supporto nel mio CD e fatto partire il gioco veniamo avvolti da una stupenda musica che introduce le prime schermate di presentazione. Qui viene narrata la storia che precede il misfatto e, dopo una veloce letta, parte la tanto decantata presentazione animata. Devo ammettere di non aver mai visto un file CDXL da 200 Mb soprattutto di questa qualità. Il rendering delle scene è magistrale e tutto scorre via molto bene accompagnato da una colonna sonora veramente spettacolare. L'intro narra del viaggio dalla Terra alla Luna del nostro eroe che a metà strada deve pure sfioracchiare un paio di astronavi dei cattivoni. Grande ritmo ed inquadrature cinematografiche scandiscono quasi 5 minuti di azione in ray tracing. Una volta terminata la stupenda presentazione (che ci fa dimenticare gli obbrobri presentati nei precedenti giochi Vulcan) spazio alle schermate dei crediti in puro stile Alien, veramente raffinatissime. Ancora stupito da tanta cura nella realizzazione premo il tasto del mouse e mi trovo catapultato nel gioco. All'inizio avremo a che fare con il computer della base dove potremo scegliere tutti i settaggi e le opzioni compreso il sonoro da CD che nella versione in mio possesso da ancora qualche piccolo problema. Una volta entrati nel gioco vero e proprio la mascella comincia a sprofondare. Guardandoci un po' in giro (ma non troppo prima di aver seccato i primi due ospiti inopportuni) scopriamo tanti di quei tocchi di classe da far rizzare i capelli. Luci, ombre, scintillii, scoppi, texture bellissime

Genetic Species, si sprecano effetti speciali uniti ad una grafica strepitosa.



per pavimento soffitto e pareti, effetti speciali a manetta (provate a far saltare in aria quel contenitore di gas infiammabile...). Un'esperienza veramente notevole che riserva sempre nuove sorprese man mano che proseguiamo con l'avventura. L'unica cosa non proprio eccelsa dell'aspetto grafico sono i nemici non proprio bellissimi ma comunque molto ben animati. A questo punto dobbiamo parlare del sonoro ottimo l'accompagnamento durante il gioco con nove brani incisi su CD veramente belli. Ottimi anche gli effetti sonori che aggiungono quel tocco in più di realismo che non fa mai male. A tutto questo ben di Dio va anche aggiunta la grande velocità di cui ho già parlato ampiamente prima. La giocabilità, unendo questi fattori, risulta elevatissima con un semplice ma collaudatissimo sistema di controllo ed una serie di livelli dalla difficoltà ben calibrata. La longevità è assicurata dalla difficoltà non bassissima e dalla continua voglia di vedere quali sorprese ci hanno riservato i geniali programmatori. In chiusura segnaliamo anche il World Editor che sarà disponibile a breve e promette di poter fare ciò che si vuole con il capolavoro dei Marble Eye.

Conclusioni

Tirando le somme di questo piccolo gioiello della Vulcan devo ammettere di essere rimasto stupito dalla qualità del prodotto e mi sento senza dubbio di consigliarlo a tutti i fanatici degli sparattutto in soggettiva (particolarmente se non avete la macchina adatta a far girare Quake). Come ultimo appunto mi sento di consigliarvi almeno uno 030, 8Mb di Fast e un CD 6X per ottenere ottime prestazioni. Un grande capolavoro speriamo inizio di una nuova vita per la casa inglese. Ben fatto Vulcan.

Giudizio: **Ottimo**

Quake

Finalmente è arrivato! Il gioco più atteso dell'anno dalla comunità Amiga è tra noi grazie al lavoro della instancabile Click BOOM. Certamente tutti conoscete il capolavoro assoluto degli id software che hanno rivoluzionato ancora una volta il mercato videoludico con questo sparattutto in soggettiva veramente incredibile. Quando la Click Boom decise di provare ad effettuare il lavoro di porting di questa meraviglia, in molti storsero il naso dicendo che non si poteva fare, che era troppo grosso per un Amiga e altre amenità simili. Ora siamo arrivati alla prova finale dei fatti e dentro l'elegante astuccio si cela il CD con tutte le risposte. Per prima cosa vi ricordo che serve un processore dal 68020 in su con FPU altrimenti non si può giocare. Una volta installato il tutto possiamo partire alla scoperta di questa conversione dalle molte incognite. Bisogna dire subito che, come è abitudine della casa canadese, il gioco supporta sia le schede audio tramite AHI, che quelle video tramite CyberGFX o Picasso96, queste ultime sono particolarmente consigliate per ottenere oltre che un refresh rate leggermente più alto (nell'ordine del 15%) anche per avere la possibilità di utilizzare schermi molto più grandi e con più colori dei canonici 256. All'avvio ci apparirà un rolling demo dal quale potremo accedere al menù delle opzioni semplicemente premendo il tasto ESC. Ovviamente oltre a Start game di questo menù ci interessa la voce options che permette di settare tutti i parametri di gioco. In primo luogo parliamo del lato video. Avremo la



Esplosioni in trasparenza unite ad effetto fumo, tutto è possibile in Genetic Species.



Con il nostro Nailgun in mano semiamo morte e distruzione nei cunicoli di Quake.



Gli Shambler non ci fanno paura se abbiamo un lanciarazzi tra le mani.

Mark Tehanski			
Forward			
Age	15	Man Of The Match	0
Assists	0	Played	0
Av. Rating	0.00	Scored	0
Birthplace	Stateborn	Nickname	Jan Jans
Speed	0	Tackling	9
Agility	0	Keeping	-
Stanina	11	Shooting	13
Hardness	7	Passing	10
Bottle	15	Heading	7
Influence	0	Skill	12
He Is Happy To Be Part Of The Team			

Il piccolo Mark è un bravo giocatore perché non acquistarlo?

Trucchi & Barbatrucchi

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Continua la nostra guida a Myst, per tutti coloro che si fossero persi all'interno della mastodontica avventura della Click BOOM presentiamo una guida alla prima delle "sottore", buon divertimento e ricordate di usare questa serie d'aiuti solo come ultima risorsa poiché il bello di questi giochi risiede nella scoperta frutto di fatica.

Myst, Parte 2: Channelwood

Come prima cosa vediamo come utilizzare l'energia naturale dell'isola. Dovete infatti sapere che questo mondo sfrutta l'energia di un mulino a vento e dell'acqua. Quindi è necessario saper utilizzare questa risorsa indispensabile per quest'era. Innanzi tutto conviene esplorare il mulino a vento per predisporre tutto al suo interno. Prima di tutto però notate che in alcuni punti ci sono nel terreno delle specie di manovelle rosse che uniscono più tubi. Come potete intuire questi deviatori permettono di incanalare il flusso d'acqua nelle zone che noi preferiamo e che ci servono quindi saranno indispensabili per risolvere gli enigmi. Entrate nel mulino e subito troverete una gigantesca cisterna e alla sua base un rubinetto che chiude la tubatura. La prima cosa da fare sarà aprirlo per permettere all'acqua di scorrere nelle tubature. A questo punto avremo attivato la nostra fonte d'energia indispensabile in Channelwood.

Prendiamo l'ascensore

Avrete notato sicuramente che sopra i giganteschi alberi ci sono delle case. Come fare a raggiungerle? Ovviamente con l'ascensore! Si porrà subito il problema di farlo funzionare ma visto che abbiamo appena attivato il mulino abbiamo tutta l'energia che vogliamo. Basterà seguire le tubature utilizzando i deviatori per incanalare il flusso nella direzione giusta. A questo punto non ci resta che salire sull'ascensore e tirare la leva. Spiccheremo a questo punto il volo verso il "piano superiore" dove inizia la vera avventura.

Il primo piano

In questo caso ci troviamo davanti ad un vero e proprio labirinto, dove dovrete cercare di districarvi da soli (mi sento sadico!) per trovare un interruttore. Una volta che l'avrete premuto vedrete in distanza un qualcosa che si muove. Cercate le scale a questo punto e scendetele. Aprite la porta e vi troverete ancora al piano terra. Cambiate il corso dell'acqua fino alle scale. A questo punto risalite giratevi a

sinistra e troverete l'ascensore. A questo punto entrateci premete il pulsante e ci troveremo a salire al secondo piano.

L'ultimo piano

Ricercate una specie di stanza da letto. Al suo interno troviamo una specie di mobiletto da notte con degli abiti appoggiati sopra. Andateci vicino e sulla sinistra troverete la pagina rossa raccoglietela. Sul lato destro troveremo un piccolo block note. Copiate le informazioni contenute poiché sono essenziali per il seguito della vicenda. Troverete in questo caso solo la metà delle note per il "Vault". A questo punto cercate una stanza con molti specchi e fumo, arrivati lì siamo ormai vicini alla pagina blu. Andate avanti un po' trovando la stanza dove è conservata la pagina blu. Raccoglietela ed ignorate pure i messaggi sulle macchine che troverete visto che sono in sostanza senza utilità. Dirigetevi verso l'ascensore e ritornate al secondo piano. A questo punto scendete le scale.

Ritorno a Myst

A questo punto non ci resta altro che ricercare una specie di pompa per l'acqua (basta cercarla nelle varie diramazioni dei tubi) ed incanalare l'acqua su di essa. Lì vicino c'è anche una leva, una volta che avete incanalato il flusso di liquido, tiratela e magicamente apparirà un ponte! Andate avanti sino all'ascensore. Girandoci attorno troverete una tubatura, ruotatela a sinistra sino alla sua fuoriuscita. Trovate la manovella e giratela allungando così il tubo. Ritornate a questo punto, al ponte e da qui partite alla ricerca di alcuni interruttori. Una volta che li avrete attivati entrambi l'acqua comincerà a salire. Ritornate all'ultimo ascensore entrateci, chiudete la porta, premete la leva e, una volta che si sarà riaperta la porta, troverete il libro che vi riporta a Myst.

Fine della seconda parte

Questa volta siamo andati sul difficile con una soluzione molto complicata per via del labirinto intricatissimo di case e di tubi. Ho volutamente evitato di riportare le precise indicazioni per come raggiungere alcuni punti chiave, tanto per non togliere il gusto della scoperta. Se ciò non vi dovesse aggradare fatevi sentire così nelle prossime puntate inseriremo anche precise coordinate per muoversi. Per ora vi saluto rimandandovi al prossimo mese con la terza parte...

possibilità di scegliere decine di modi video (anche solo sotto AGA) per poter soddisfare le esigenze di tutti i sistemi (potendo aprire schermi tra i 320x200 e i 1280x512, sotto AGA) se non avete una scheda video o un processore veloce vi consiglio comunque il 320x200 NTSC. In secondo luogo potremo scegliere la routine chunky to planar tra tre disponibili, sinceramente non ho notato grosse differenze anche se quella con triplo buffering sembra un filino più fluida. Poi passiamo alla grandezza dei pixel, se infatti su 060 con AGA a tutto schermo 1x1 avremo 12fps, su 030 le cose cambiano costringendoci ad utilizzare i modi 1x2 o 2x2 anche se non aggiungono 'sto gran che al refresh rate. Utilizzando i modi ODD o meglio 0x2 si perde moltissimo in definizione (una specie di effetto Virtual Karting) però la velocità ringrazia sentitamente (i vostri occhi un po' meno) rendendolo giocabile e discretamente veloce anche su 030. Come avrete capito il vero problema di Quake è la sua effettiva velocità che non si può dire elevata nemmeno su 060 (le versioni illegali su PPC invece scheggiano che è un piacere), costringendoci a venire a patti con l'aspetto visivo (cosa che ha sicuramente favorito Genetic Species durante il WOA visto che su 060 scheggia da far paura). Tralasciando comunque per un momento l'aspetto tecnico tuffiamoci sulla realizzazione del gioco. Quake è identico al 100% alla versione PC, presentando la stessa grafica, gli stessi spettacolari effetti e gli stessi nemici della controparte Intel (aaargh!). Il lato grafico (non considerando gli scempi che dobbiamo compiere per farlo girare velocemente) è spettacolare e curatissimo, proponendo il miglior engine 3D mai visto su Amy dai tempi di The Killing Grounds. I nemici sono favolosi ed animati benissimo, stesso dicasi per tutti gli altri aspetti di gioco, a partire dal cielo in parallasse e dall'acqua e dalla lava, un vero capolavoro visivo! Il lato sonoro non è da meno e, se si ha l'accortezza di lasciare i driver custom senza usare l'AH1 se non si possiede una scheda audio, non pesa più di tanto sulla velocità di gioco. Belli e cattivissimi gli effetti sonori, stupende le musiche su traccia audio che, possedendo l'apposito mixer, si sposano perfettamente con il sonoro generato dal computer (effetti sonori e rumori di sottofondo). Veramente magistrale anche questo aspetto della realizzazione. Il gioco vero è proprio è un capolavoro di giocabilità e longevità grazie ai livelli disegnati stupendamente e al livello di difficoltà calibrato alla perfezione. Fantastici i death match possibili in rete locale e via Internet (la Telecom ringrazia) che aumentano a livelli stellari divertimento ed adrenalina. Grazie poi a tutti gli add-on e le total conversion disponibili (di cui parliamo questo mese nelle preview) non finiremo mai di scoprire nuovi mondi.

Conclusioni

Gioco difficilissimo da giudicare questo Quake. La realizzazione tecnica è stellare con una perfetta trasposizione del capolavoro degli id, purtroppo, come era comunque da attendersi, la velocità è bassissima rendendolo ingiocabile a meno di non avere uno 040 pompato o uno 060. Resta a voi da giudicare l'effettiva validità dell'acquisto, io mi sono divertito molto anche se con un povero 030 e se dopo poco tempo avevo un grandissimo mal di testa a causa del modo 0X2 (praticamente una linea nera e una visibile ripetute per tutto lo schermo). Provate il demo che dovrebbe essere disponibile a breve, altrimenti compratevi Genetic Species che, sebbene sia meno spettacolare in alcuni punti, è molto più veloce e di conseguenza giocabile su macchine poco espanse.

Giudizio: **Ottimo**

Schoolboy Sixes

Piccola recensione per questo simpatico gioco manageriale del calcio dei ragazzi della McCloud Software. In un periodo di mondiali come questo fa sempre piacere ricevere giochi del genere ma questo SS ha una particolarità, simula infatti un campionato tra ragazzini che giocano la domenica mattina nel cortile dell'oratorio. Sinceramente quando ho letto la press release non ci credevo, poi però ho constatato la realizzazione fumettosa e spiritosa di tutto il gioco apprezzandone l'estrema originalità. SS è un piccolo programma (si accontenta di un dischetto e di un A500 per funzionare) che comunque si ripropone di simulare approfonditamente le caratteristiche dei giocatori e lo svolgersi di questo particolarissimo campionato. I menù che compongono il gioco sono ricchi e ben organizzati, permettendo di avere sempre la situazione sotto controllo. Graficamente il gioco è semplice ma elegante, con una scelta dei colori sobria e con simpatiche caricature ad abbellire le schermate. Non esistono fasi arcade in SS ed i nostri match si giocheranno in una schermata che permetterà, oltre di osservare l'andamento della partita, anche di effettuare combiamenti sia tattici che di uomini al volo con molta semplicità ed accuratezza. Sono ovviamente presenti gli editor di schemi e la possibilità di far allenare i propri giocatori. C'è una discreta implementazione di mercato calcistico ed alcuni tocchi simpatici. Il lato sonoro è molto trascurato con solo pochi e sporadici effetti sonori che intervengono durante lo svolgersi delle partite. Come simulazione siamo su livelli discreti, grazie anche alla particolarità delle situazioni simulate (chissà che cosa ho scritto, mah...) che contribuisce a conferire

About	
Nome prodotto: Genetic Species	Fax. 011/9415237 (dal martedì al venerdì pomeriggio dalle 14:30 alle 18:40) e-mail: solo3@chierinet.it
Produttore: Vulcan Software/Marble Eyes	Prezzo: ND
Sito Web: www.vulcan.co.uk	Configurazione minima: Amiga con 020+FPU, 8Mb di Ram, CD e HD.
Distributore: NonSoloSoft Casella Postale 63 10023 Chieri (TO) Tel. 011/9415237 (24h/24) Fax. 011/9415237 (dal martedì al venerdì pomeriggio dalle 14:30 alle 18:40) e-mail: solo3@chierinet.it	A favore: Bellissima la grafica, grandi modi multiplayer, ottimo il sonoro.
Prezzo: ND	Contro: Tropo lento anche su macchine veloci.
Configurazione minima: Amiga AGA con 8Mb di Ram, CD.	Nome prodotto: Schoolboys Sixes
A favore: Stupenda grafica, bellissimi effetti speciali, ottimo sonoro e presentazione, velocissimo e molto giocabile.	Produttore: McCloud Software e-mail: laphaen@aol.com
Contro: La nostra versione è un po' instabile.	Distributore: McCloud Software 1 Holywell Cottage Wentworth Road Swinton S. Yorks S648LA
Nome prodotto: Quake	Prezzo: 3.50£, circa 15.000 lire
Produttore: Click BOOM	Configurazione minima: Amiga 500 con 1Mb di Ram.
Sito Web: www.clickboom.com	A favore: Dettagliato database di giocatori.
Distributore: NonSoloSoft Casella Postale 63 10023 Chieri (TO) Tel. 011/9415237 (24h/24)	Contro: Un po' troppo semplice.

un'aspetto "simpatico" al gioco. Non siamo certo ai livelli di Championship Manager 2 o di Samba World Cup, però è un gioco dal costo di un budget molto carino e ben realizzato.

Conclusioni

Probabilmente mettere nella stessa pagina due mostri sacri come Genetic Species e Quake e poi proporre il piccolo giochino della McCloud non è stata una buona idea, però vorrei sottolineare il fatto che SS è un bel gioco, semplice, senza tanti fronzoli, ma simpatico e divertente da giocare (sempre se vi piacciono i simulatori calcistici). Aspetto con ansia la versione per i mondiali e le

nuove revisioni. Provate a darci un occhio visto che non costa nemmeno tanto.

Giudizio: **Sufficiente**

Stop!

Lo spazio è tiranno e devo affrettarmi a chiudere, ci sentiamo tutti ad Empoli, spero di potervi incontrare nuovamente tutti quanti presso lo stand più pazzo che ci sia (il nostro ovviamente!).



Intervista esclusiva a Paul Carrington della Vulcan Software

di Nicola Morocutti (n.morocutti@bassano.nettuno.it)

Uscendo leggermente dal solito ambito di questa serie di interviste, andiamo a scambiare due chiacchiere con Paul Carrington gran "patron" della Vulcan Software. La sua società ha, negli anni, guadagnato una posizione di dominio nel (ristretto) mercato videoludico Amighista sfornando una quantità notevolissima di prodotti spesso di discreta caratura. Recentemente, in una lettera aperta, ha scosso la comunità Amiga dichiarando, tra le altre cose, di passare allo sviluppo di giochi anche per PC e Playstation. Vediamo dunque di chiarire alcuni punti oscuri con questa chiacchierata via e-mail.

L'intervista

EAR: Ciao Paul e grazie per aver accettato quest'intervista, tanto per rompere il ghiaccio potresti presentare le tue società?

Paul: La Vulcan Software Limited è gestita da due direttori io e Lisa Tunnah.

Insieme l'abbiamo fondata nel 1994 e da allora abbiamo pubblicato ben 10 giochi per Amiga su floppy e 4 titoli su CD Rom e, oltre a ciò, sono in preparazione numerosi giochi per Amiga solo su CD Rom che richiederanno specifiche di sistema decisamente elevate. Dalla nostra entrata nel mercato abbiamo incorporato oltre 14 gruppi di sviluppatori per un totale di oltre 100 persone e recentemente ci siamo ulteriormente espansi per affrontare il mercato dei giochi per PC CD Rom.

EAR: Quando e soprattutto perché hai deciso di scrivere, pubblicare e distribuire giochi per Amiga?

Paul: Il nostro primo gioco in assoluto "Valhalla" è stato creato quasi per caso nel 1993, una volta che era stato completato la cosa più logica da fare era formare una società che pubblicasse il nostro titolo, il resto è storia...

EAR: Quali sono i problemi principali che incontri nel tuo lavoro (specialmente

ora che il mercato Amiga è decisamente ristretto)?

Paul: Se dovessi pensare ad una "madre di tutti i problemi" che ci ha seguito durante tutto il nostro viaggio, probabilmente lo individueri nel fatto che il mercato Amiga è stato in declino costante, in ogni caso questo non è stato un grossissimo problema per la Vulcan poiché abbiamo sempre cercato di adattarci costantemente all'evoluzione del mercato durante gli anni, con vari progetti come la creazione della nostra catena di distribuzione e l'introduzione del "mail order". La cosa migliore che incidentalmente ci ha portato la "madre di tutti i problemi" è che ha sancito la leadership della Vulcan nel mercato Amiga fornendo a molti sviluppatori la possibilità di unirsi a noi rafforzando la nostra posizione e dando a loro maggiore sicurezza.

EAR: Pensi che sia una mossa giusta pubblicare Genetic Species in concomitanza con Quake, conosco la gran differenza che intercorre tra i due titoli però l'utente finale probabilmente la ignora e potrebbe preferire il gioco dei Click Boom, indubbiamente più famoso.

Paul: Ha! Genetic Species doveva essere lanciato per Natale 97 ma a causa del lavoro di perfezionamento apportato sino all'ultimo momento la data di rilascio è stata ritardata. Visto poi che il WOA era ormai alle porte abbiamo deciso di lanciarlo ufficialmente durante lo show. Nelle settimane antecedenti allo show nessuno immaginava che anche Quake sarebbe stato presentato durante quest'evento e quando è apparso chiaro che sia Genetic Species sia Quake avrebbero avuto il loro battesimo al WOA abbiamo cercato di darci da fare. Il risultato del nostro lavoro è stata la creazione di tre

Genetic Species, probabilmente il gioco più bello della Vulcan, recensito questo mese.



spettacolari postazioni di dimostrazione in tre stand distinti con addirittura i programmatori che giravano per lo show autografando i CD. Dall'altro lato, i Click Boom non si sono stranamente fatti vedere durante la due giorni londinese ed hanno delegato a terzi la presentazione del loro gioco. Considerato tutto sono contento che i due titoli siano stati lanciati assieme giacché questo ha dato la possibilità al pubblico di vedere entrambi i titoli in azione ed il risultato è stato quello che mi aspettavo. Devi considerare che Genetic Species è il risultato di tre anni di sviluppo portato sino alla perfezione estrema e scritto in assembly al 100%, da questo ottieni che sia la velocità d'esecuzione sia la giocabilità sono semplicemente sconvolgenti su Amiga di tutte le configurazioni visto che non hanno mai provato a fare qualcosa che l'hardware Amiga non riesce a fare. Raffronta questo stupendo software con un gioco che sembra uno slide show a scatti (e qui dovrebbero fischiare le orecchie ai ragazzi della Click Boom, NdNik) ed il risultato parla da solo visto anche che Genetic Species è stato il gioco più venduto durante il World Of Amiga.

EAR: Quali saranno i tuoi prossimi giochi (dacci anche una breve descrizione di ogni titolo)?

Paul: In questo momento abbiamo moltissimi progetti in via di sviluppo per molteplici configurazioni di Amiga. Potrete giocare molto presto a: **Desolate** un misto tra platform game e shoot'em up con parecchi elementi puzzle, **Wasted Dreams** un'avventura popolata da presenze aliene di proporzioni gigantesche, **Hard Target** un bel clone del famosissimo Virtua Cop, **Explorer2260** una vera e propria esperienza spaziale in 3D, **Caveman Species** un gioco strategico ambientato nella preistoria e molti altri... senza dimenticare **Genetic Species World Creator** CDROM che permetterà a tutti gli utenti del nostro capolavoro di creare con facilità i propri livelli e mondi da giocare con Genetic Species. Per ulteriori dettagli e per notizie sempre aggiornate vi consiglio di visitare il nostro sito Internet: www.vulcan.co.uk

EAR: Una domanda un po' "birichina", come mai avete annullato un progetto molto interessante come Hellpigs e invece continuate a portare avanti un gioco "vecchi stile" come Desolate?

Paul: L'abbandono di Hellpigs non è stata una decisione della Vulcan bensì del team che stava portando avanti il progetto, noi abbiamo rispettato la loro decisione poiché teniamo nella massima considerazione i team che lavorano per noi accettando anche queste drastiche decisioni. Per quanto riguarda invece Desolate mi pare ingiusto definirlo "vecchio stile", poiché cerchiamo di occuparci del maggior numero possibile di configurazioni Amiga e di generi di gioco per



Wasted Dreams sarà il prossimo titolo della casa inglese e promette veramente bene.



Caveman Species un clone di Red Alert che promette veramente faville!



Hard Target, clone di Virtua Cop, ci trasformerà tutti in pistolieri digitali.



Desolate è un classico arcade adventure che si pone come omaggio a Gods dei Bitmap Brothers.

assicurare una vasta scelta di nuovo software commerciale. Desolate oltretutto vuole essere un tributo a Gods il gran classico dei Bitmap Brothers, riteniamo, infatti, che questo sia un buon modo di onorare il nostro passato creando un gioco che si pone come un'evoluzione di quel genere.

EAR: Nella tua sconvolgente lettera alla comunità Amiga hai dichiarato che il numero di copie vendute per ogni titolo è troppo esiguo per continuare a supportare solo Amiga. Non pensi che anche la qualità di un gioco sia un fattore importante per il suo successo?

Paul: Ovviamente la qualità di un gioco ha moltissimo a che vedere con quanto effettivamente venderà un giuoco, però se leggi più attentamente la mia lettera noterai che mi riferivo al declino del mercato Amiga come causa delle basse vendite, è una cosa che mi ha sempre preoccupato e con cui mi sono sempre dovuto confrontare, purtroppo non accade lo stesso per gli utenti che finiscono con l'aggrapparsi a qualsiasi folle alternativa che sembri rafforzare le loro speranze di rinascita.

EAR: Ritornando un secondo al discorso qualità, non pensi che pubblicare giochi a livello shareware come Burnout ed Uropa 2 chiedendo alla gente di acquistarli quando il mercato offre migliori alternative sia comunque controproducente?

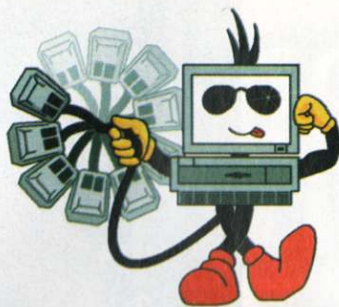
Paul: Questa comunque è solo una tua opinione poiché sia Burnout sia Uropa 2 offrono qualcosa di assolutamente unico e moltissime persone si sono divertite immensamente con entrambi i giochi. Comunque, come ho già detto prima, Vulcan cerca di occuparsi del maggior numero di generi e di concetti possibile in modo da garantire sempre una gran varietà.

EAR: Cosa mi dici dei tuoi progetti per Playstation e PC?

Paul: No comment...

EAR: Va bene cambiamo discorso, cosa pensi del PPC e quali sono i vostri progetti per il futuro (visto che hai ingaggiato i World Foundry con la loro serie di giochi per PPC, intendi includere supporto PPC anche in altri giochi come Genetic Species...)?

Paul: Il Power PC è uno di quei concetti che prima di essere appoggiato ciecamente deve dimostrare la sua vera validità,



Vulcan sta supportando lo sviluppo per PPC a vari livelli ma in ogni caso non diventerà, almeno per un certo periodo, l'area predominante di sviluppo. La cosa che più mi preoccupa del PPC è che si rivolge solamente al mercato Amiga esistente e quello che rimane è decisamente troppo poco per avere una certa stabilità commerciale, quindi non potrà mai diventare la nostra sola area di sviluppo.

EAR: Ritieni che la conversione di grandi giochi per PC su Amiga sia la strada giusta per rilanciare la nostra piattaforma come macchina da gioco?

Paul: No, non credo che sia la cosa giusta.

EAR: Perché non seguire la strada della Click Boom che pare avere molto successo con le sue conversioni?

Paul: Ha! Questo dipende dal significato che dai a gran successo, secondo me non è stato fatto nulla di significativo per il mercato Amiga. Ritengo anzi che sia un insulto rendere Amiga un sistema di secondo livello che deve accontentarsi di scarse e mal realizzate conversioni di giochi per altre piattaforme. L'Amiga deve rimanere un sistema originale ed innovativo per gli sviluppatori che permetta di sperimentare e creare concetti originali. E se disgraziatamente l'unica cosa che dovesse rimanere fossero dei porting da PC, allora credo che avrebbe molto più senso comprare un PC ed avere quei giochi per il formato su cui sono stati creati, dove oltretutto girerebbero sicuramente

meglio.

EAR: Cosa mi dici di Amiga Inc. /Int., Phase 5 e Haage&Partners. Quali sono state le tue reazioni dopo il "Grande Annuncio" del WOA?

Paul: Vulcan è al 100% concorde con la strategia di Amiga Int. /Inc. e ritiene che il nuovo annuncio sia un'importante ventata di aria fresca in questo mercato stagnante.

EAR: I tuoi piani per il futuro sono cambiati dopo l'annuncio (supporto per il PPC, ecc...)? Intendi sviluppare nuovi programmi per il nuovo Amiga?

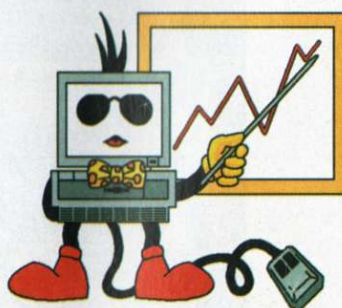
Paul: No comment.

EAR: Quale sarà il futuro di Amiga secondo te?

Paul: Io lo vedo glorioso e splendente, pieno di incredibili innovazioni!

Conclusioni

Ringraziamo Paul per la bella chiacchierata, le sue idee sono senza dubbio chiare (anche se non ha voluto sbilanciarsi troppo) e si intravede una gran fiducia in Amiga Int. /Inc. e nei nuovi progetti che la casa madre ha lanciato. D'altro canto traspare anche un certo astio nei confronti di Click Boom e della sua politica di conversioni. Siamo molto contenti degli ottimi risultati che sta ottenendo Genetic Species (che trovate recensito questo mese) sperando che le ottime vendite di questo titolo diano un po' di coraggio in più a Paul (anche se non pare ne abbia bisogno). Come ultima nota vi segnaliamo che avremo l'onore di presentare tutti i nuovi giochi della Vulcan in esclusiva a Pianeta Amiga, veniteci a trovare al nostro stand...



Produttività Amiga: i siti Internet - XX parte -

di Marco Milano

Questo mese "festeggiamo" la ventesima puntata del nostro viaggio tra i migliori siti Amiga, quattordicesima dedicata al software. Il traguardo delle venti puntate ci spinge a riflettere su cosa è successo in questi due anni, quali erano la situazione e le speranze del mondo Amiga allora e qual è la situazione odierna.

Al tempo della prima puntata (luglio 1996) la situazione era nutrita di speranze che, come spesso è accaduto, si sono poi rivelate effimere: le iniziative interessanti, come le schede PowerPC in versione beta, le Cyberstorm 68060, le potenti schede grafiche Cybervision e Picasso, i nuovi WordWorth 5 e Final Write 5, tenevano aggiornati i nostri computer dal punto di vista delle prestazioni, ma davano poche speranze agli utenti Amiga, sconvolti dall'aver visto anche i "solidissimi" padroni tedeschi della ESCOM (che avevano rilevato Amiga dalla fallita Commodore a prezzo stracciato) seguire la strada della bancarotta!

La malasorte si accaniva contro i poveri amighisti, e molti di loro trovavano sollievo solo dall'emulazione Macintosh pressoché perfetta permessa da Shapeshifter 3.5 (con cui venne interamente prodotto il numero 77 di EAR). Le speranze venivano dalla presunta vendita della sezione Amiga, dal nome di Amiga Technologies, alla americana VISCORP, che veniva definita "finalmente in grado di impiegare Amiga quale reale sistema operativo multimediale"... Sappiamo com'è andata. Gli unici in grado di impiegare Amiga come sistema operativo multimediale, sin dal 1985, sono sempre stati gli stessi: noi utenti! La nostra prima puntata vedeva in ogni caso la presenza su Internet di "Pentitator", una scheda con Pentium 150 da inserire nell'Amiga, accanto alle schede acceleratrici 68060 della Dkb. Sin da allora Internet si poneva come il luogo di elezione per la parte ancora vitale di Amiga: utenti e produttori pronti a sviluppare per Amiga senza certezza di ritorni economici si potevano incontrare tramite il Web.

Nei mesi seguenti possiamo affermare che è successo veramente di tutto, con il tramonto (pheew...) dell'ipotesi VISCORP (definiti "gruppo di ubriacconi"), l'acquisto dell'Amiga Technologies da parte dell'americana Gateway 2000, il cambio di nome in Amiga International e la nascita all'interno di Amiga International di "Amiga, Inc.", la sezione di ricerca e sviluppo con sede non in Germania ma negli Stati Uniti.

L'atmosfera di fondo però non è cambiata: c'è sempre stato qualcuno che acquista Amiga e dà nuove speranze agli utenti (salvo poi deluderli miseramente), mentre su Internet l'attività si è fatta sempre più fervente, i siti si sono moltiplicati, e data l'economicità del mezzo molte società che producono prodotti potenti ed innovativi per Amiga si possono far conoscere senza spendere miliardi in campagne pubblicitarie e di lancio. Dopo due anni Amiga è vivo e vegeto, ed il posto dove questa vitalità si nota maggiormente è proprio Internet.

Eccoci così alla situazione d'oggi: siamo tutti speranzosi per le ultime mosse dell'Amiga Inc., che come al solito sembrano più solide e produttive delle precedenti. Le statistiche ricorderebbero che, come al solito, alla fine rimarremo delusi e non ci sarà mai un vero rilancio di Amiga, ma Amiga è il computer della speranza, ed, in effetti, stavolta c'è una certa concretezza, soprattutto si sono definiti rapporti tra casa madre e produttori indipendenti che sembrano favorire quella che è la vera carta vincente di Amiga: fantasia e creatività dei produttori minori. La decisione di Phase 5 e Haage&Partner di cooperare per lo sviluppo di Amiga PowerPC e l'annuncio di una nuova versione del Sistema Operativo sono notizie veramente ottime, che tutti auspicavamo da anni. Altri segni diversi dal solito che fanno presagire una svolta positiva, sono la vitalità delle fiere: Pianeta Amiga avrà una nuova edizione, ed è la prima volta dal fallimento Commodore (1993) che una nuova fiera Amiga (in Italia!) nasce e sopravvive alla prima edizione. Molti giochi che hanno

fatto il successo del PC, come Quake, sono ormai disponibili anche per Amiga, in occasione dei mondiali si vedono nuovi giochi di calcio Amiga, finalmente si rivedono enciclopedie su CD-ROM (simbolo del successo del PC non meno dei giochi), come "The 1998 Epic Interactive Encyclopedia", e soprattutto le ultime novità hardware in campo PC (masterizzatori SCSI 4X e DVD-ROM) sono già utilizzabili anche sulla nostra macchina...

In definitiva sembra che ci si stia avviando verso un periodo se non brillante certamente migliore e più solido rispetto al passato. Non ci sono più "buchi" in cui Amiga non può dire la sua rispetto al PC, tecnologie da cui siamo irrimediabilmente tagliati fuori: lettori CD e Hard Disk veloci, masterizzatori e DVD, potenti browser, soluzioni di rete, stampanti di qualità, monitor di grandi dimensioni, sono tutti utilizzabili anche con Amiga, non solo con Windows 95 o 98. Basta volerlo. Magari andando a cercare su Internet le ultime soluzioni per usare queste tecnologie al meglio.

Max Computer Systeme
(<http://home.t-online.de/home/larsson>)

Il sito della Max Computer Systeme è molto semplice, cosa che stupisce poiché tra le loro principali attività c'è la realizzazione di programmi Java!

Dopo la Home Page con simpatiche bandiere per selezionare la lingua desiderata, ci troviamo di fronte ad una semplice pagina di Link alle varie sezioni del sito, dedicate ai prodotti, agli altri Link Amiga e agli ordini (con un bel Form per ordinare da Web e la possibilità di ordinare via e-mail, ma senza l'accettazione delle carte di credito: dall'estero si deve pagare in contanti ed in anticipo!).

Il prodotto di punta della Max è il celebre "Digital Universe", un programma professionale di astronomia nello stile "Distant Suns" che però è attraente anche per l'amatore, viste le notevoli caratteristiche

multimediali.

Dotato non solo della sezione "Planetarium" ma anche di una vera e propria enciclopedia ipertestuale e multimediale dell'astronomia, Digital Universe è stato realizzato anche con la collaborazione di agenzie del calibro di NASA, Canadian Space Agency, JPL, NORAD, European Space Agency, Smithsonian Astrophysical Observatory, e addirittura Accademia delle Scienze di Russia.

Il programma comprende i database Yale Bright Star, Smithsonian, Messier, NGC, e banche dati specifiche con commenti alle osservazioni, comete, asteroidi, satelliti artificiali... per molti di voi stiamo parlando arabo, ma gli appassionati sanno di cosa stiamo parlando: si tratta del meglio, con un altissimo livello scientifico!

» possibile visualizzare cieli dall'anno 100.000 avanti Cristo al 100.000 d. C. da qualunque latitudine (c'è una lista di 1000 città predefinite), ci sono dizionari, introduzioni per principianti, biografie di astronomi e scienziati, dati su tutte le imprese spaziali dell'uomo (e degli animali), centinaia di immagini a colori, Help in linea. Grazie alle recenti teorie "VSOP87" l'accuratezza delle posizioni degli oggetti celesti è superiore all'arcosecondo (1/3600 di grado!). Sono presenti le orbite di TUTTI i satelliti dei pianeti del Sistema Solare, dalla Luna a Caronte, ci sono texture per i corpi celesti principali, sistemi di anelli...

Ovviamente è possibile stampare in alta risoluzione, generare animazioni IFF, snapshot ILBM, generare tabelle, utilizzare qualunque risoluzione Amiga o Screenmode.

Per finire, si tratta di un prodotto sviluppato interamente e solo per Amiga!

I requisiti di sistema per utilizzare tutto questo ben di Dio sono: qualunque Amiga con Wb 2.04 o superiore, 3 Mb di RAM e 11 Mb di spazio su Hard Disk. Visti i calcoli "stellari", è caldamente consigliato un coprocessore matematico. Il programma è disponibile sia su CD-ROM sia su dischetti: la versione su CD costa solo 149 marchi (circa 140.000 lire), mentre quella su Floppy costa 298 marchi (circa 280.000 lire), e questo perché sul CD c'è un completo manuale on-line, mentre la versione su Floppy è accompagnata da un costoso manuale cartaceo che incide molto sul prezzo.

MDR Interfaces
(<http://www.mdr.co.uk>)

Questa azienda anglosassone si occupa di Amiga sia sul versante software sia hardware. Da tempo si dedica al controllo di processi, anche industriali, tramite computer Amiga, ma è da poco apparsa su Internet con un suo sito.

La "nicchia" cui si dedica la MDR è solitamente appannaggio di macchine molto affidabili, vista la criticità delle operazioni in gioco, ed il fatto che molte aziende sin dal 1989 si siano affidate all'Amiga rende onore alla stabilità del nostro computer.

Attiva ovviamente in campo hardware, dove propone interfacce tra Amiga e sensori ambientali, interruttori, valvole pneumatiche, attuatori, Modem di Rete elettrica, Dimmer, controllo illuminazione RS-232, display LED eccetera (insomma tutto quello



La Max Computer Systeme ha una Home Page che promette bene, con quelle belle bandierine. Il sito invece è povero e molto "testuale". Ma il prodotto di punta, "Digital Universe", è un potentissimo software astronomico, adatto agli esperti ed ai neofiti dell'esplorazione celeste!



Cosa vi ricorda questa Home Page? Ma sì, quei film di fantascienza anni '60, con quelle scritte e quei loghi in rosso, che creano un'atmosfera tecnologica inquietante...



Sito dall'impressione tipicamente americana (poco gusto e tanta roba colorata) per la MegageM, dedica al software aggiuntivo per l'editing video con i prodotti Newtek, ma anche a NeuroPro, un incredibile software per realizzare applicazioni di reti neurali con Amiga: c'è già un medico che lo usa per analizzare le radiografie!



Stavolta questi turchi ci hanno messo sull'attenti: dalla Home Page si capisce che siamo di fronte ad un sito dall'ottima grafica ed impaginazione, realizzato da un nyndi-tore Amiga che, dalla lontana terra dei miraretti, spedisce in tutto il mondo hardware Amiga scelto da un catalogo completissimo, PowerPC compreso.

che serve per una casa futuristica stile "I Pronipoti"!), la MDR realizza anche tutti i software necessari all'uso di questi sofisticati prodotti di interfaccia con il mondo esterno: "Machinery Control", "Home Control" e "Lighting Control". Il primo permette di controllare più macchinari o sensori contemporaneamente grazie al multitasking di Amiga e alla "Intelligent Control Interface" programmata in modo che l'Amiga faccia da supervisore a tutte le attività che si svolgono in contemporanea, con generazione di grafici in tempo reale, procedure d'emergenza e controllo remoto. Il sistema supporta sino a 2000 cambi di stato al secondo! "MDR Home Control" invece è dedicato al controllo di attività domestiche (o industriali) come riscaldamento, illuminazione e protezione dai furti. Funziona in background e può essere controllato tramite un Web Browser via Internet, Arexx o Modem.

"MDR Lighting Control" è un software che può controllare sino a 512 sorgenti luminose, e trova la sua migliore applicazione per spettacoli, discoteche, teatri multimediali. » dotato di controllo bidirezionale, con avvisi per lampadine fulminate (beh, se ne hanno 512 prima o poi capita...), grafici di potenza impegnata in tempo reale, controllo remoto.

Insomma, utilizzando i programmi e le interfacce della MDR potrete ridere della villa futuristica di Bill Gates, ed informatizzare la vostra casa ponendola sotto il controllo di Amiga (ecco il vero significato di "Amiga rules"!): l'Amiga potrà accendere e spegnere luci e TV, svegliarvi e farvi il caffè la mattina, far partire forno a microonde e lavatrice, controllare il riscaldamento, annaffiare le piante, e tanti altri compiti che vi faranno vivere il sogno di tutti noi quando eravamo bambini: la casa robotizzata (a meno di Guru Meditation, che potrebbero trasportarvi nelle sequenze più angoscianti di "2001 odissea nello spazio"!)). Il sito non è molto grande, le pagine sono quasi interamente di testo, la grafica è essenziale. Ma questo sito ha un suo stile, basato su grandi scritte e loghi in rosso su bianco, uno stile che ricorda (guarda caso!) i film di fantascienza anni '60: un po' tecnologico ed un po' inquietante.

MegageM Digital Media
(<http://www.megagem.com>)

La MegageM è una tipica software house Amiga americana: dedicata al campo videografico e specificamente al mondo NewTek.

Il suo prodotto di punta è "AV8RPro++", un'interfaccia utente potentissima per il "Flyer" della NewTek. Permette un uso semplice e rapido di time code, layering, video freeze, utilizza un'eccellente Timeline per l'editing grafico a oggetti di video, audio, colonne sonore, titolazione ed effetti speciali di transizione, controlla i VCR e VTR con accuratezza al singolo fotogramma per montaggi professionali, si sincronizza con time code video e/o MIDI, è dotato di canale Alpha per le trasparenze, Jog Wheel hardware, ecc.

Interamente programmato in Assembly, costa 399 dollari, più 250 se vogliamo utilizzare l'ottimo Jog controller invece del solito mouse, più altri 100 dollari per un adattatore VCR RS422 e 145 dollari per un LANC. Il sistema "Triggered Time Code" costa altri 549 dollari. Capirete che nel campo videografico si tratta di prezzi molto convenienti.

Gli ordini tramite carta di credito sono i benvenuti, anche se non direttamente via Internet.

Ma la MegageM non si dedica solo alla videografica. Tra gli altri prodotti software interessanti citiamo il sistema "BarPro", che non è un sequencer ma una serie di periferiche hardware più software per la gestione di codici a barre (utili ai supermercati), e l'ottimo "NeuroPro 2.0" (99 dollari), che permette la creazione di reti neurali su Amiga con propagazioni a tre strati per poi processare le informazioni sulle reti neurali da voi create.

I requisiti sono 2 Mb di RAM, AmigaDOS 2.0x o superiore, coprocessore matematico. Su un 68040 la velocità di processo raggiunge le 200.000 connessioni neurali al secondo! Tra le applicazioni interessanti di NeuroPro c'è la celebre "pattern recognition", che permette al computer di riconoscere cose complesse come scrittura, volti, impronte digitali e impronte vocali, o di imparare lingue. Addirittura un medico radiologo, il Dr. Michael Tobin, nel 1995 ha utilizzato NeuroPro per realizzare un software, dal nome di "ChestNet", che scansisce le radiografie e propone diagnosi radiologiche! Il sito, come ci si aspetta da una casa videografica, è carico di immagini a colori, schermate, fotogrammi di esempi video in formato thumbnail che, a richiesta, possono essere scaricati a tutto schermo. Nonostante tutta questa ricchezza, stilisticamente il sito non è certo una meraviglia, con un'impaginazione dalla struttura essenziale ma spaziata in modo da risultare affollata, testo fitto in grassetto, pagine lunghe e "pesanti", il tutto di gusto tipicamente americano.

MEGAVIZYON
(<http://www.megavizyon.com/amiga.htm>)

E terminiamo l'esplorazione di questo mese con un classico del viaggiatore telematico: un rivenditore Amiga turco!

Questa volta però non si tratta solo di una curiosità, perché già dall'aspetto professionale e ricco del sito si capisce che siamo di fronte a qualcosa di serio: impaginazione equilibrata, molta grafica, animazioni, struttura complessa, pagine realizzate con look aggiornato, mappa ad albero della struttura del sito per una facile navigazione... sicuramente il sito più bello e piacevole da navigare di questa puntata!

E sotto questo bell'aspetto troviamo contenuti altrettanto ricchi, con un catalogo completissimo: da "PowerPC dual CPU board" con RISC 604e+ a 250 MHz e 68060/50 alle schede audio Toccata e Aura, dal campionatore Megalosound al sequencer Camouflage, da tutti i prodotti Phase5 alle CyberStorm PPC PowerPC 604e 180MHz con 68060/50 e controller SCSI Ultra Wide, dalle soluzioni di rete al DVD per Amiga, da Squirrel ai sistemi CD-32 completi, dai Flicker Fixer ai monitor specifici per i modi grafici Amiga da 15 e 17 pollici.

Roba da fare invidia a qualunque rivenditore europeo, con possibilità di ordini via Internet nella nuovissima sezione "Online Store", che permette di ordinare con tutte le maggiori carte di credito con particolare riguardo ai clienti stranieri e spedizione della merce in tutto il mondo, una serie di sezioni tematiche dedicate a categorie di prodotti (spiccano quelle rivolte al DVD-ROM ed all'audio), il tutto sempre accompagnato da grandi immagini a colori impaginate con gusto. Complimenti ai turchi!

Conclusioni

Siamo così giunti al termine di questa ventesima puntata del nostro viaggio nel Web. Abbiamo fatto un po' il punto della situazione, per poi continuare la nostra esplorazione tra le realtà vive di Amiga, presentandovi società e prodotti di cui forse molti ignorano l'esistenza, abituati alle vetrine italiane colme di PC. E proprio questo è il compito che ci siamo prefissati due anni fa, e che continueremo assiduamente. Alla prossima puntata!



Su Aminet il secondo Upgrade per Wild Fire

di Paolo Griselli (griselli@skylink.it)

E' disponibile su Aminet l'aggiornamento gratuito per gli utenti (registrati o meno) di Wild Fire. Si tratta in realtà del secondo aggiornamento diffuso: il primo è in ogni caso incluso nel file principale, questo per evitare ai più "distratti" il fastidio di doversi scaricare un secondo file.

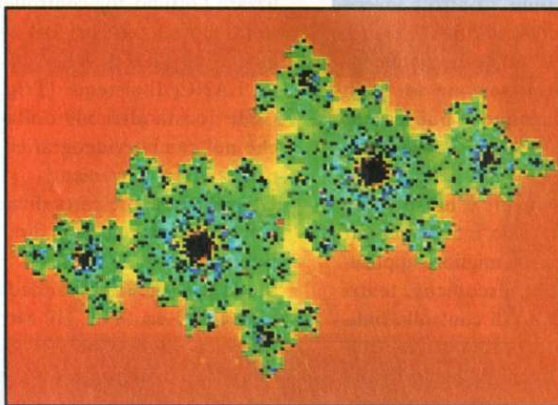
L'archivio è denominato WF-UPD2.lha ed è facilmente rintracciabile grazie al potente motore di ricerca presente in tutti i mirror di Aminet (www.aminet.org, ad esempio). Il peso del file si aggira intorno ai 400 Kbyte.

L'upgrade corregge alcuni bug e migliora le prestazioni degli operatori Arexx, Blackhole, Cartesian2Polar, Magnet, Parplot, Rotate, RotateBlur, Scale, Shear, Twirl, Wave e ZPlot. Introduce inoltre tre nuovi operatori che andiamo subito a descrivere.

Benoit è il porting per Wild Fire di uno dei primi applicativi per acceleratori PPC messo in circolazione da Phase5. Si tratta di un generatore di frattali molto veloce (su PPC!) che, integrato nelle funzionalità di Wild Fire, consente di filtrare sequenze di fotogrammi ottenendo simpatici effetti quali ad esempio emboss animati. Su macchine dotate di processore Power il filtro è applicato quasi in tempo reale; su 680xx si dovrà aspettare qualche minuto di più...

HSL permette di modificare i valori di **Hue** (tinta), **Saturation** (saturazione) e **Luminosity** (luminosità) delle sequenze di fotogrammi processati, tutto sotto il controllo per spline di Wild Fire.

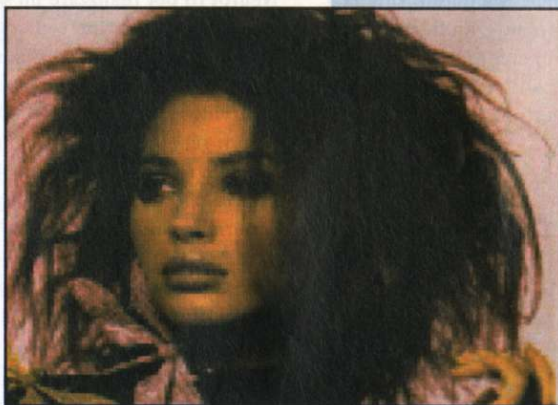
PolarToCartesian (e viceversa) è un potente tool di deformazione che in grado di riorganizzare i pixel che compongono l'immagine secondo i due modelli di rappresentazione dello spazio bidimensionale. Gli effetti sono interessanti, specie se applicati in corrispondenza di una tendina tra due sequenze animate.



Un frattale generato dal plug-in Benoit



Cartesian2Polar è un utile strumento per creare transizioni animate tra più sequenze di fotogrammi



L'operatore HUE consente modifiche animate alla cromaticità, luminosità e saturazione delle nostre animazioni



Altri potenti Tool di Bars&Pipes Pro 2.5 visti molto da vicino!

Chitarre virtuali e contrappunto Bachiano nel nostro Amiga, grazie a Bars&Pipes Professional 2.5

di Marco Milano

Visto l'interesse suscitato dall'articolo del mese scorso, in cui gli utenti sia esperti che principianti hanno potuto vedere "in azione" due dei più potenti Tool di Bars&Pipes Pro 2.5, con dettagliati esempi pratici di utilizzo, abbiamo deciso di proporvi un nuovo articolo dedicato ai Tool ed agli Accessori più interessanti di B&PPro, sempre presentati "dal vivo" con esempi e schermate esplicative dell'utilizzo nella pratica musicale del compositore/arrangiatore MIDI.

Specificamente, ci dedicheremo ai Tool "Guitar", il mitico manico di chitarra virtuale, e "CounterPoint", che realizza automaticamente contrappunti "di prima specie".

Conclusioni

Ancora una volta avete potrete notare che le quasi infinite potenzialità di Bars&Pipes sono sempre accessibili in modo diretto ed intuitivo, ed è questo, come detto ormai tantissime volte, che fa la differenza con la maggioranza dei sequencer per PC o Mac. Questi ultimi, oltre ad essere

molto costosi, si dividono nettamente in due categorie: quelli professionali, stracarichi di funzioni per gli studi di registrazione, hard disk recording, editing audio e stampa della partitura, ma al prezzo di un'interfaccia pesante, che affatica solo a guardarla, e per utilizzarla al meglio necessita di mesi di studio del manuale e di prove sul campo. La seconda categoria invece propone interfacce semplici, spesso intuitive "quasi" come B&PPro (ad esempio i sequencer della Voyetra), ma le funzioni sono sempre limitate, ed il target è decisamente amatoriale.

Sembra proprio che manchi quella scintilla di intelligenza con cui il programmatore, intuendo che anche il professionista può beneficiare di un'interfaccia più "umana", supera la miope divisione in categorie, e propone un sequencer in cui le funzioni di base sono molto intuitive e quelle complesse sono semplificate da interfacce comuni e dall'approccio "ad oggetti". Cioè realizza quello che da anni troviamo in Bars&Pipes: grande intuitività delle funzioni principali, semplicità nell'utilizzo di nuove funzioni più complesse grazie alla metafora comune dei "tubi", ed approccio "ad oggetti": i Tool!



Probabilmente il Guitar Tool non è già installato nella vostra ToolBox. Cominciamo dunque installandolo: selezionate la finestra della ToolBox, e dal suo menu a discesa "ToolBox" selezionate "Install Tool". Dalla finestra di selezione che si aprirà selezionate "Guitar.ptool": ora il tool è installato nella ToolBox, pronto per l'uso.

Andate dunque nella ToolBox, cliccate sulla icona Guitar e trascinatela sulla Pipeline di ingresso di una traccia, alla quale dovrete assegnare un Patch (suono) di chitarra acustica.

Non è difficile assegnare un suono ad una traccia, tutti saprete come si fa: ponete un Tool come "Quick Patch", "Sound Canvas" o "General MIDI" nella Pipeline di uscita, quindi bicchiccate e selezionate "Nylon String Guitar" dalla lista dei suoni disponibili. Ora chiamate la traccia "Chitarra acustica" o qualcosa di simile.

Bicchiccate sul Tool "Guitar" nella Pipeline di ingresso della traccia di chitarra: un autentico manico di chitarra virtuale apparirà in tutto il suo splendore sul vostro schermo!



Molte cose che si possono fare con una chitarra vera sono realizzabili anche con il Guitar Tool! Provate a cliccare su uno dei pioli di accordatura, e tenendo premuto il mouse trascinatelo a destra e a sinistra: vedrete che la nota emessa dalla corda vuota (indicata a sinistra della corda stessa) diventa bianca e varia in tempo reale a seconda di come trascinate il mouse, mentre il piolo si anima e ruota! Per annullare la "sordatura" basta cliccare il tasto destro del mouse prima di rilasciare il sinistro (moltissime funzioni di B&PPro possono essere annullate con questa semplice operazione!). Se invece provate a cliccare direttamente sul punto iniziale della corda vedrete apparire una croce nera: quella corda sarà disabilitata, e non suonerà più.

Ma la cosa più interessante in un manico di chitarra è... suonare! Provate a cliccare su un tasto, e sentirete il suono uscire dagli altoparlanti. Provate a cliccare e tenere premuto il tasto sinistro, e nel frattempo spostate in giro per il manico il puntatore: vi sembrerà di avere sottomano una vera chitarra! Provate a trascinare il mouse dal basso in alto su tutte le corde, sempre tenendo premuto il pulsante sinistro, ed otterrete il realistico effetto di un arpeggio! Ovviamente potete far partire il sequencer in registrazione e registrare quello che eseguite sul "manico", in quanto il Tool è posto sulla Pipeline di ingresso. Mentre suonate ogni nota eseguita verrà visualizzata sulla destra del manico, ed un pallino bianco apparirà sul tasto che state utilizzando.

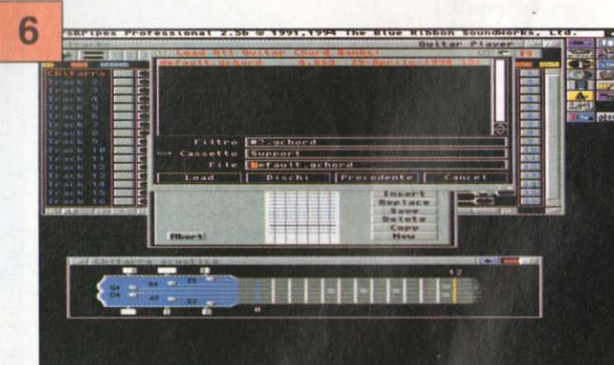


La scritta "Single Note" sotto alla raffigurazione delle corde rappresenta il banco attualmente selezionato, ovvero quello che ad un clic su una corda esegue il suono ad essa assegnato. Per rendere le cose più semplici possiamo caricare altri banchi, che ad ogni clic invece di una singola nota eseguono un intero accordo. Cliccate su "Load All", e caricate il file "default.gchord":

ora cliccando su "Single Note" apparirà una serie di accordi selezionabili (maggiore, minore, aumentato, seste...). Se ad esempio selezionate "Major", ogni volta che cliccherete su un Mi ascolterete l'accordo di Mi maggiore, che verrà suonato arpeggiato, in perfetto stile chitarristico.

Ma si può fare di più: provate a cliccare su "Edit".

Queste ultime due funzioni possono essere disabilitate separatamente dal menu a discesa "Display". L'altro menu a discesa, "Edit Windows", attiva le potentissime finestre di editing, che possono essere aperte anche cliccando sulle piccole icone presenti sulla barra superiore della finestra Guitar, in alto a destra. Provate a cliccare su quella più a destra (a forma di manico), e si aprirà una finestra incredibilmente ricca, piena di parametri e con le sei corde in bella mostra. Ripresivi da un attimo di ammirazione, notate che si tratta della finestra "Chord Banks", dedicata ai "banchi di accordi" utilizzabili dal Guitar Tool: vediamo in dettaglio.

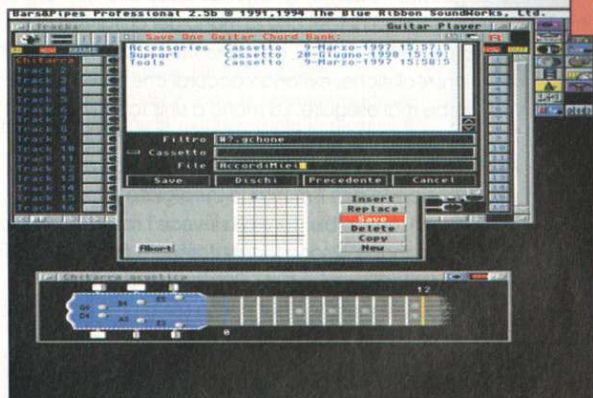


Ora potete editare gli accordi, assegnando accordi diversi non solo ad ogni corda, ma ad ogni tasto (nota) eseguibile su ogni corda. Nella prima riga in alto potete selezionare la corda, nella seconda riga la nota eseguibile su quella corda. Vedrete (ed ascolterete in tempo reale) l'accordo relativo formarsi sul manico al centro della finestra, e qui potrete editarlo semplicemente spostando con il mouse i quadratini rappresentanti le note eseguite in ogni accordo. In figura ad esempio vedete un accordo di settima maggiore assegnato al secondo tasto (Fa) della sesta corda. Notate che è possibile dare un nome all'accordo scrivendolo nella finestra apposita, e che mentre fate scorrere il puntatore sulle corde alla ricerca della nota giusta nelle caselle sulla sinistra appaiono molti dati.

7

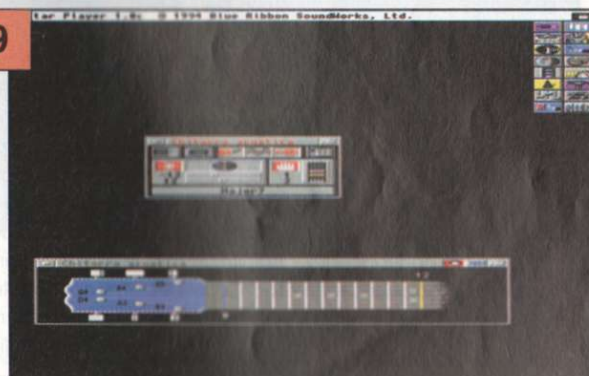


8



In questo modo è possibile ottenere tutti gli accordi che vogliamo al semplice clic sulla nota radice nel manico del Guitar Tool. Per testare il suono di un nuovo accordo nella finestra di Edit basta cliccare sulla nota radice nella seconda riga di gadget in alto. Se volete tornare all'esecuzione della sola nota che cliccate invece di un intero accordo, basta selezionare "Single Note" al posto del nome dell'accordo. Ora apriamo un'altra finestra potentissima, cliccando sul gadget di forma circolare a sinistra di quello precedente nella barra del titolo del Guitar Tool: si aprirà la finestra "Play Options", selezionabile anche dal menu a discesa "Edit Windows".

9

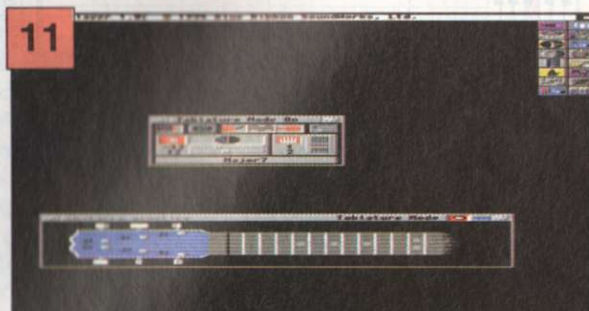


10



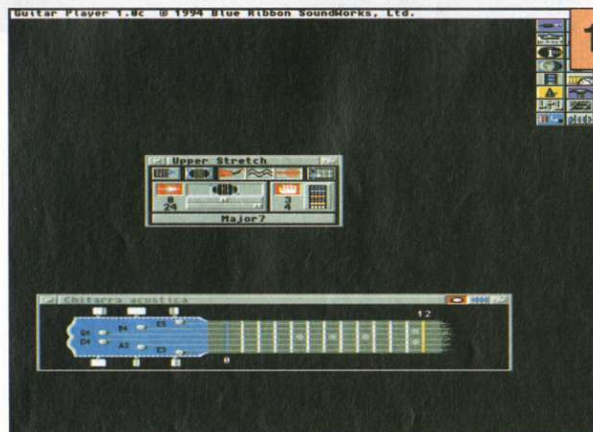
Gli altri gadget a partire da destra sono: "Low/High Inversion", che seleziona posizioni degli accordi normali (Low) o rovesciati con la radice in alto (High). "AutoChord Mode" attiva una funzione che esegue gli accordi assegnati alle varie note non solo cliccando sulle corde, ma anche in risposta all'input di singole note via MIDI: in questo modo è possibile creare automaticamente accompagnamenti chitarristici arpeggiati semplicemente suonando i bassi sulla tastiera MIDI, oppure (inserendo il Guitar Tool sulla Pipeline di uscita) trasformare una parte di basso già registrata in una serie d'accordi. Sempre inserendo il Guitar Tool in uscita risulta utile il gadget più a sinistra, "Tablature Mode", che attiva uno speciale modo di funzionamento del "manico", che invece di reagire ai nostri clic visualizzerà le note della parte MIDI che lo attraversa direttamente sulle corde della chitarra virtuale!

11



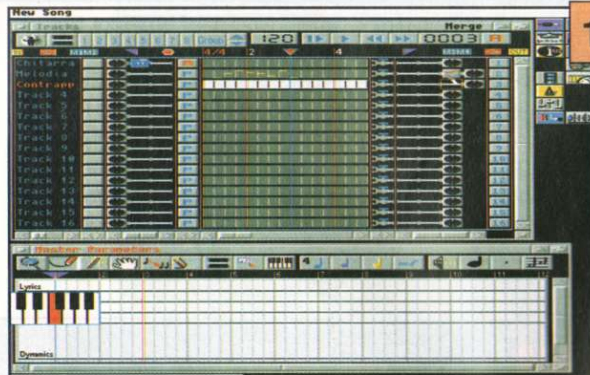
Pensate poter vedere in tempo reale come realizzare sulla chitarra un assolo di Paco de Lucia presente in un file MIDI!

Ma le meraviglie del Guitar Tool non finiscono qui: la seconda fila di gadget comprende, a partire da sinistra, "Autostrum", che se cliccato offre quattro scelte: Off, Up, Down e Both Ways. Si tratta del modo in cui le corde degli accordi automatici verranno arpeggiate: dall'alto, dal basso o in ambedue le direzioni. A destra di questo gadget ne troviamo uno decisamente complesso: interagibile tramite i due cursori posti sotto di esso, che spostano anche la rappresentazione grafica soprastante, si tratta del controllo della rapidità dell'arpeggio e del ritardo di emissione. Sperimentate per ascoltare l'effetto che fa!



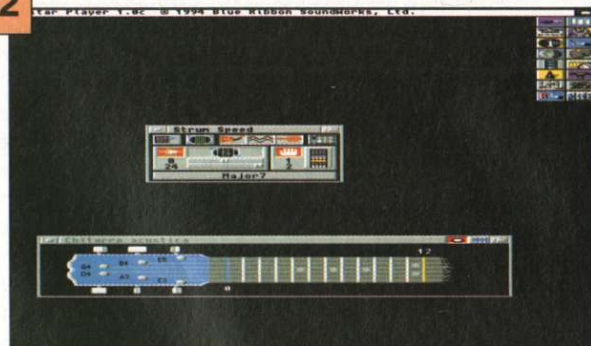
Questo Tool genera automaticamente il contrappunto "di prima specie" alla melodia che lo attraversa.

Utile anche per creare "controcanti" alle nostre melodie leggere, è ovviamente ideale per comporre musica polifonica, musica sacra, ed è utilissimo agli studenti di Composizione. Il contrappunto generato da CounterPoint va però diretto verso una seconda traccia (si tratta cioè di un "Branching Tool"), dunque dovremo collegare l'uscita del Tool alla traccia sottostante (inseriamone una vuota e chiamiamola "contrappunto"), tramite un Tool "Merge In". Inseriamo dunque tale Tool subito sotto il Tool CounterPoint, e connettetelo al Tool soprastante selezionando il primo Tool, poi "Connect" dal menu "Tool", poi il secondo Tool, come vedete in figura.



Ora ponete il Tool Feedback Out al termine della Pipeline della traccia che esegue il contrappunto in tempo reale, ed inserite Feedback In all'inizio della Pipeline della traccia sottostante (vuota). In questo modo l'output della traccia superiore sarà inviato come input alla traccia inferiore, permettendo di registrare in quest'ultima le note generate dalla prima. Provare per credere: mettetevi in registrazione la traccia sottostante, fate partire il sequencer, e magicamente il contrappunto generato sarà registrato nella traccia inferiore! (ricordate che dovete attivare le frecce rosse di input su entrambe le tracce, come in figura!). Ora potete eliminare la traccia superiore ed il Tool CounterPoint, lasciando solo la traccia con la melodia originale e quella con il contrappunto registrato.

12



Ancora più a destra troviamo i gadget dedicati allo "Stretch". Si tratta del numero massimo di tasti che la mano del chitarrista può "coprire" eseguendo un accordo. E' una funzione indispensabile per ottenere esecuzioni realistiche, evitando accordi che un vero chitarrista non potrebbe mai eseguire. La mano a sinistra attiva e disattiva la funzione, mentre il mini-manico a destra indica il numero di tasti in avanti ed indietro rispetto alla radice raggiungibili dalla "mano virtuale". Spostando con il mouse la linea gialla si muove il limite dei tasti in avanti, quella blu controlla invece i tasti raggiungibili all'indietro. Sotto la mano ci sono fortunatamente anche le indicazioni numeriche dei tasti raggiungibili. Passiamo ora al Tool "CounterPoint": caricatelo nella Toolbar con la solita procedura, e ponetelo su una traccia melodica, in uscita.

14



Ancora più a destra troviamo i gadget dedicati allo "Stretch". Si tratta del numero massimo di tasti che la mano del chitarrista può "coprire" eseguendo un accordo. E' una funzione indispensabile per ottenere esecuzioni realistiche, evitando accordi che un vero chitarrista non potrebbe mai eseguire. La mano a sinistra attiva e disattiva la funzione, mentre il mini-manico a destra indica il numero di tasti in avanti ed indietro rispetto alla radice raggiungibili dalla "mano virtuale". Spostando con il mouse la linea gialla si muove il limite dei tasti in avanti, quella blu controlla invece i tasti raggiungibili all'indietro. Sotto la mano ci sono fortunatamente anche le indicazioni numeriche dei tasti raggiungibili. Passiamo ora al Tool "CounterPoint": caricatelo nella Toolbar con la solita procedura, e ponetelo su una traccia melodica, in uscita.

16



I Sistemi di Particelle con Tornado3D

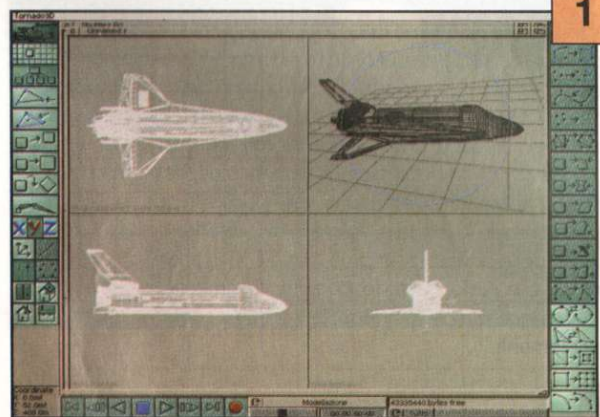
di Paola Barbon

Benvenuti al primo appuntamento con i BE-BOP dedicati a Tornado3D. Questo mese vedremo come realizzare un'animazione semplice ma di notevole effetto sfruttando i sistemi di particelle integrati in Tornado3D.

I sistemi di particelle sono lo strumento ideale per creare fenomeni naturali, come la pioggia, il fumo, la neve o il fuoco perché non hanno una geometria, una forma, ben precise. Sono invece composti, proprio come nel mondo reale, da migliaia di piccoli frammenti che si mischiano e si fondono creando un effetto organico e soffice.

Cercheremo quindi di simulare il getto di vapore e fiamme che fuoriesce dai reattori di uno Space Shuttle. Per far questo avremo bisogno di un oggetto (se ne trovano molti nel pubblico dominio su Internet) per rappresentare l'astronave, mentre tutto il resto sarà creato dentro Tornado3D.

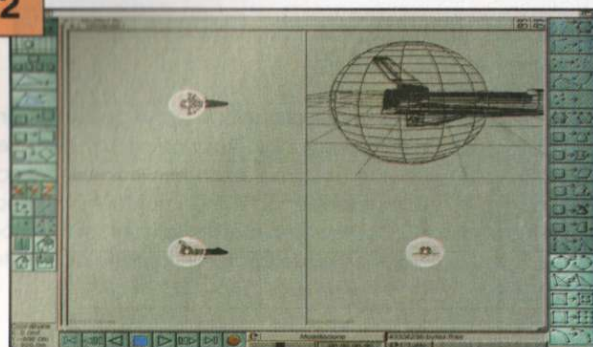
Il risultato finale è già visibile nelle foto che accompagnano questo BE-BOP e specialmente nella foto d'apertura. A proposito della foto d'apertura, questa è stata calcolata con la versione PowerPC di Tornado3D su un 604e a 200Mhz in appena 18 secondi alla risoluzione di 800x600x24 bit e con 7000 particelle "soffici", in grado in pratica di fondersi tra loro e auto-illuminarsi.



1

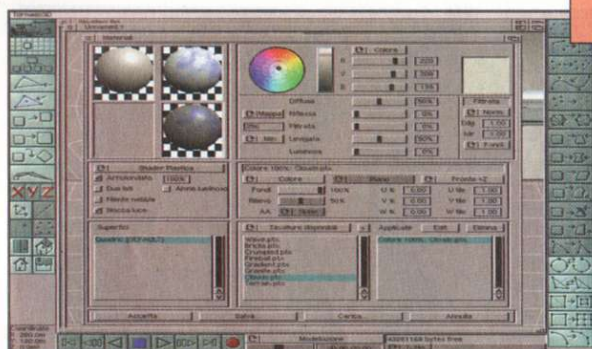
Avviamo Tornado3D e procediamo caricando la nostra navetta spaziale con la voce di menu Oggetti- Importa poiché non si tratta di un oggetto nel formato di Tornado3D. Apparirà un requester di scelta del file. Selezionato il nome, se il formato è tra quelli riconosciuti apparirà un pannello con il nome del file, e il formato (ad es. LWOB per Lightwave, IOB per Image, ecc.). Non cambiamo nulla in questo pannello e premiamo subito Importa, così l'oggetto sarà tradotto in formato Tornado3D. Prima di poter manipolare l'oggetto, dobbiamo selezionarlo. Per far questo muoviamo il mouse sopra al centro dell'oggetto, e il puntatore si trasformerà in una crocetta. A questo punto possiamo fare click col mouse per selezionare l'oggetto, che diventerà bianco per indicare che è pronto per l'uso.

2

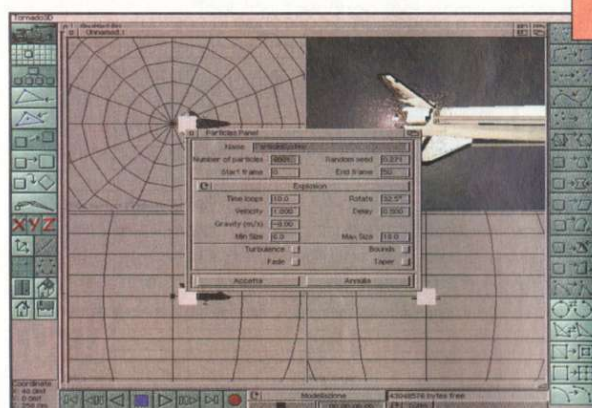


Premiamo "m" per entrare in modalità movimento. Cliccando e tenendo premuto il bottone lontano dal centro dell'oggetto e poi muovendo il mouse verso destra nella VISTA FRONTALE possiamo spostare l'oggetto come in figura. Premiamo poi la barra di spazio, per deselezionare l'oggetto. Aggiungiamo una sfera con Oggetti- Polygonali- Sfera. Selezioniamola come prima. Poi, usando due volte Amiga-, facciamo uno zoom all'indietro dell'intera scena.

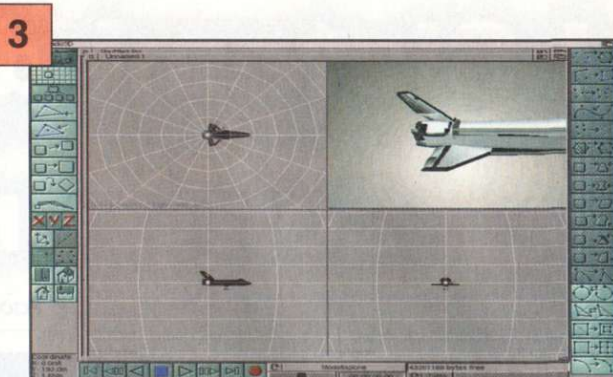
Premiamo "s" per entrare in modalità scalatura. Come abbiamo già fatto per muovere lo Shuttle, click e drag ci permettono di ingrandire la sfera. Allargiamola finché non copre tutta la vista frontale. Noteremo che è scomparsa dalla vista prospettica. Questo perché in Tornado3D l'interno degli oggetti normalmente non è visibile. Con la sfera sempre selezionata, usiamo Modifica- Normali- Rovescia Tutte per rendere l'interno della sfera visibile.



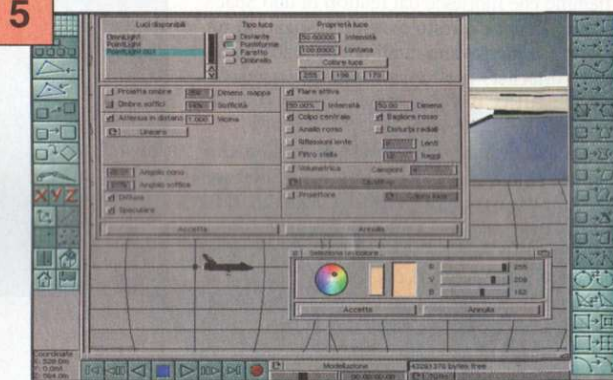
Prima di deselegionare la sfera con la barra spaziatrice, passiamo in modalità movimento e spostiamola leggermente verso sinistra per selezionare più facilmente i prossimi oggetti. Deselegioniamola e aggiungiamo una luce puntiforme con Oggetti- Luce- Puntiforme. Selezioniamola e muoviamola a sinistra in modo che sia appena dietro ai reattori della navetta. Mentre è selezionata con F9 apriamo il pannello delle Luci. Clicchiamo su Attenua In Distanza per ridurre l'effetto sulla scena. Poi attiviamo Flare Attiva, Colpo Centrale e Bagliore Rosso per creare una Lens Flare. Per finire, diamole un colore rossastro con il bottone Colore Luce scegliendo una tinta rossa dalla ruota dei colori che appaiono. Quindi, col bottone Accetta chiudiamo il pannello.



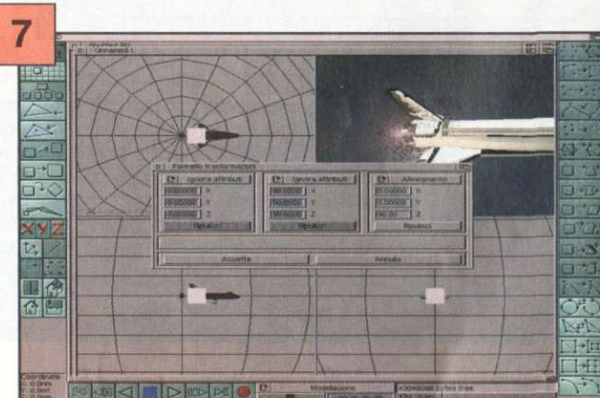
Selezioniamo il sistema di particelle (che apparirà come un cubo di puntini) e con Amiga-T apriamo il pannello delle trasformazioni. Attiviamo l'ultima colonna cliccando sul gadget ciclico in modo che divenga Allineamento e portiamo a 90.00 il valore Z. Così avremo ruotato la "fontana" in modo che spruzzi le sue particelle lontano dai reattori.



Per trasformare l'interno della sfera in una vista spaziale, dobbiamo aggiungere delle tessiture. Apriamo il pannello dei materiali con il tasto F7. Clicchiamo sul bottone Immagini Disponibili in modo che si trasformi in Tessiture Disponibili. Sotto di esso apparirà una lista delle tessiture procedurali. Selezioniamo Clouds.ptx e clicchiamo sul bottone "maggiore maggiore" che significa "trasporta nella lista di destra". La lista di destra contiene le immagini e le tessiture applicate all'oggetto. La sfera dei materiali si aggiornerà con la nuova tessitura. Per finire, trasciniamo il cursore Diffusa fino al 30% per scurire l'immagine. Fatto questo possiamo cliccare su Accetta.

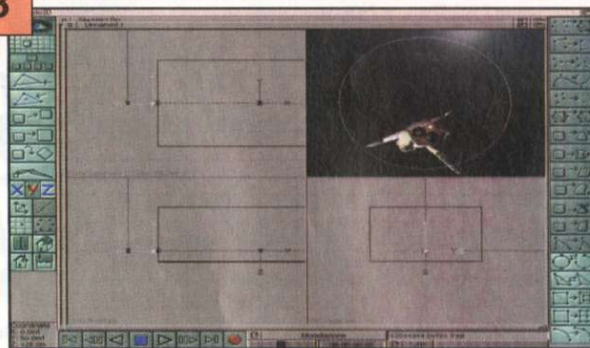


Adesso deselegioniamo la luce e aggiungiamo un sistema di particelle per simulare la scia di fumo e fiamme. Con il comando Oggetti- Particelle- Sistema apriamo il pannello delle particelle. Portiamo il numero delle particelle a 7000 (se abbiamo un PowerPC altrimenti portiamolo a 1000) e selezioniamo Fountain dal lungo bottone ciclico al centro. Allarghiamo l'ampiezza del getto portando Rotate a 32, rallentiamo l'emissione delle particelle con un Delay di .85 e poi cambiamo segno al valore Gravity mettendolo a -10. In questo modo le particelle saranno spinte con forza verso l'alto anziché ricadere al suolo. Per finire, portiamo le dimensioni minime (Min Size) a sei e quelle massime (Max Size) a 18. Accettiamo anche questi cambiamenti.

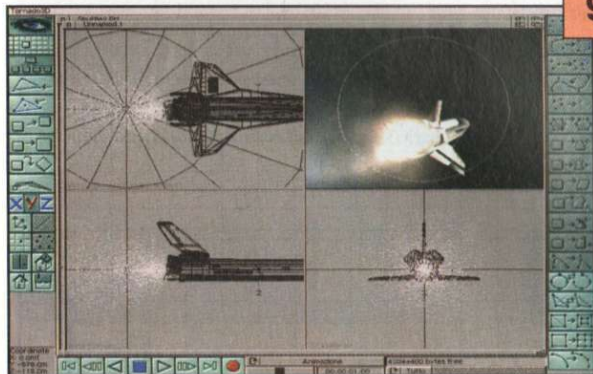


8

Adesso spostiamo in avanti lo zoom, un paio di volte con Amiga- e spostiamo il sistema di particelle verso sinistra allineando la base dell'asse ai reattori. La base dell'asse è il punto dal quale partiranno le particelle, mentre il braccio Y rappresenta la direzione in cui si muoveranno. Apriamo il pannello dei materiali e clicchiamo su Somma nella sezione Filtro. Diventerà Fondi e questo trasformerà le particelle da opache a luminose, simulando le fiamme anziché un denso fumo.

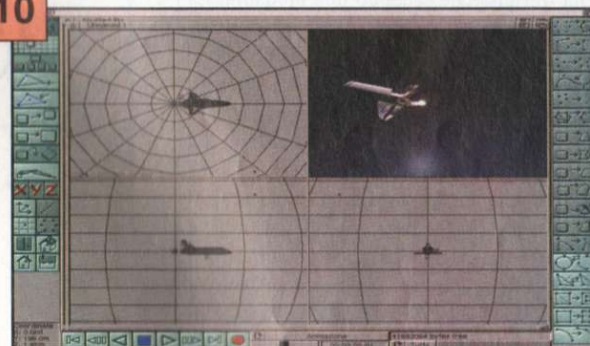


9

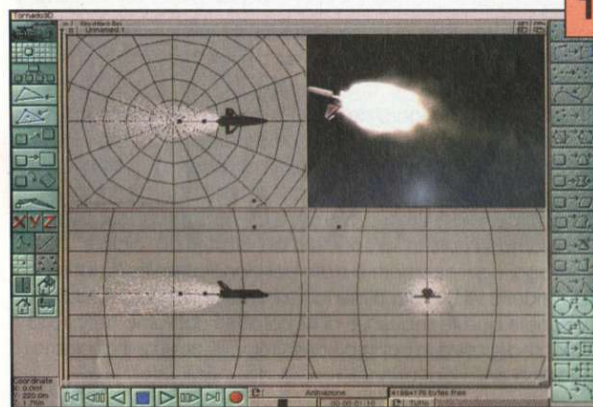


Per creare un'animazione torniamo in modo Modellazione premendo di nuovo TAB e premiamo "e" per passare in modo "Macchina da Presa". Adesso la vista prospettica mostrerà l'inquadratura della macchina da presa. Scegliamo un angolo di ripresa suggestivo e torniamo in modo animazione con TAB. Clicchiamo sul pulsante rosso RECORD tipo videoregistratore per creare il primo keyframe.

10

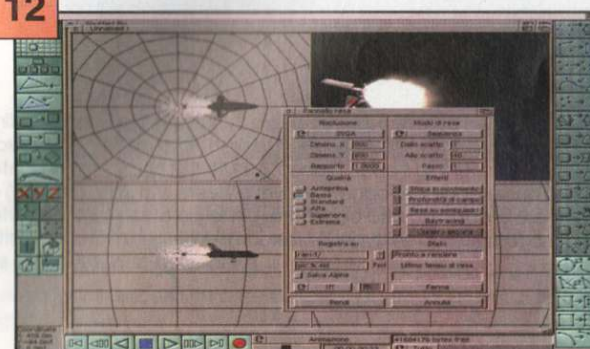


11



Adesso selezioniamo lo Shuttle, la luce puntiforme e il sistema di particelle tenendo premuto shift oppure usando il pulsante destro del mouse per far apparire una Drag-Box. La barra del titolo dovrà aggiornarsi con la scritta "Modo Gruppi: tre elementi selezionati". Cambiamo il valore del Timecode portandolo a 00:00:01:15 per spostarci ad un secondo e 15 frame dall'inizio dell'animazione. Passiamo in modo movimento e spostiamo i tre oggetti selezionati, che si muoveranno come se fossero uno solo, verso destra nella Vista Frontale. Premiamo di nuovo RECORD e avremo creato il secondo keyframe. Adesso potremmo anche pre-visualizzare l'animazione con il bottone PLAY ma il calcolo sarebbe lento per via delle molte particelle quindi è meglio fare un rendering di prova e poi calcolare l'intera animazione nel pannello Render.

12



Apriamo il pannello del rendering con F10 e impostiamo la risoluzione desiderata con i due gadget in alto a sinistra, poi la qualità dell'immagine ed eventuali effetti speciali come il motion-blur (molto spettacolare in questa scena) e il numero dei fotogrammi da calcolare. Per finire selezioniamo il nome e il percorso del file da salvare e il formato. Clicchiamo render e prepariamoci a vedere i risultati. E' tutto!

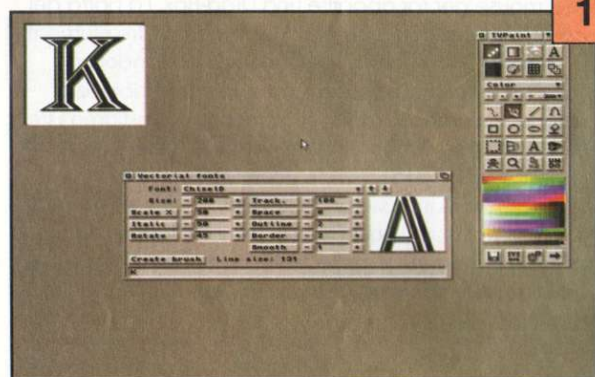
BeBop Lightwave: il making di una sigla televisiva

di Paolo Griselli (griselli@skylink.it)

Ben tornati all'appuntamento con il tutorial per Lightwave. Questo mese vi presentiamo il making della sigla della trasmissione "Nord Est, Italia", commissionata da RAI Regione Trentino, in programmazione per gli inizi del mese di Luglio. L'occasione ci permette di far notare come sia possibile realizzare progetti essenzialmente bidimensionali con un software nato con ben altre aspirazioni. Il concept della sigla era molto semplice: far comporre il logo della trasmissione secondo due modalità. La prima muovendo fisicamente tutti i caratteri dall'esterno dell'inquadratura fino alla posizione finale; il secondo dotando ogni singola lettera di un movimento, anche se solo in termini grafici, facendola mutare sia di font sia di carattere alfabetico. Risolvere il primo problema è stato relativamente semplice seppur con tempi di ideazioni non proprio brevi. L'unico problema incontrato è stato quello della temporizzazione: occorre che tutte le lettere entrassero in scena con tempi e velocità prestabilite. Avremo modo di approfondire la questione nel corso tutorial. Il secondo problema è stato invece risolto costruendo 13 sequenze animate di 15 caratteri ripetuti per 3

frame ciascuno per ogni sequenza. Una semplice moltiplicazione vi potrà far capire che opera di "digitazione" sia stata eseguita per ultimare tutti i caratteri. E' stata poi adottata la tecnica del clip mapping per, partendo dalle immagini in bianco e nero delle lettere, costruire gli oggetti, animati

poi nel Layout. Il risultato del lavoro lo potete intravedere in queste pagine: chi di voi abitate nel Nord Est d'Italia sarà in grado invece di visionarlo sulle frequenze di Rai 3. Alla prossima.

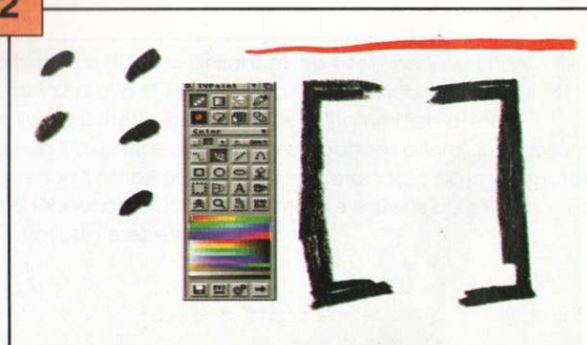


1

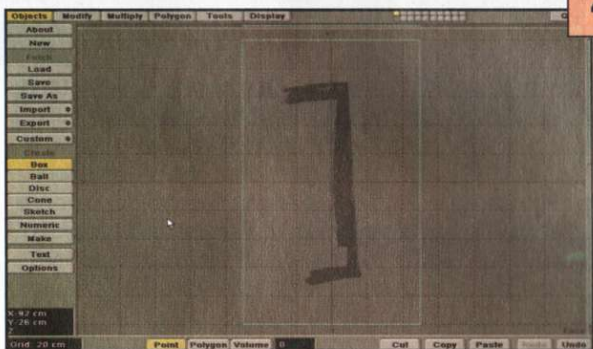
Una volta ideato lo story board dell'animazione si è analizzata la fattibilità dei diversi effetti ricercati. Da ciò è emersa subito l'impossibilità di modellare un numero così elevato d'oggetti (43 caratteri per 13 lettere del logo). La soluzione trovata è stata quella di modellare 13 semplici quadratini (più altri 8 per la "punteggiatura"), e di ritagliarli con sequenze di clip map. Abbiamo stimato in 15 il numero di caratteri da "ciclare" per ogni lettera del logo; ogni carattere è stato poi clonato per tre/quattro volte al fine di renderlo visibile per almeno tre frame (la soglia del subliminale...). Per ottenere queste sequenze di 43 caratteri abbiamo definito la dimensione dell'area grafica in cui imprimerli (160x160 pixel) ed abbiamo iniziato la lunga fase della digitazione.

Come per i caratteri, anche per la punteggiatura è stata definita con precisione l'area grafica. Sia i caratteri sia la punteggiatura sono stati disegnati in nero su sfondo bianco: questo per consentire a Lightwave di capire quale parte dell'oggetto doveva essere ritagliata (bianco) e quale no (nero o colore). Fatta eccezione per le parentesi (che appartengono ad una famiglia di font type 1) i restanti elementi grafici sono stati illustrati a mano ed acquisiti con lo scanner.

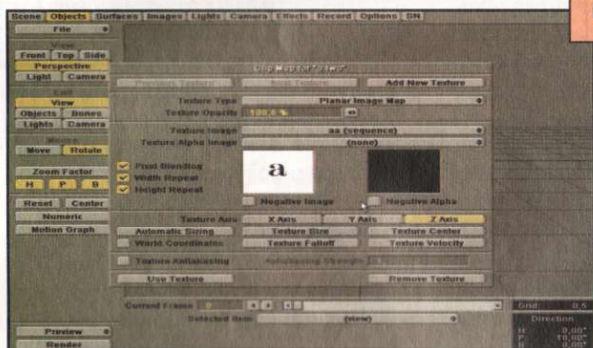
2



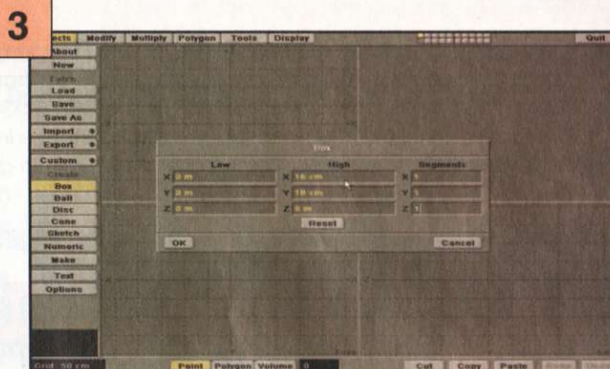
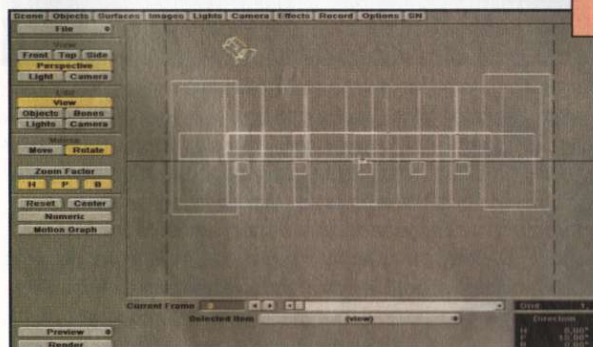
La modellazione degli oggetti è stata alquanto veloce. Entrati nel Modeler abbiamo aggiunto dei semplici rettangoli aventi le stesse proporzioni degli elementi grafici appena realizzati. E' stato quindi realizzato un quadratino di 16x16 cm per i caratteri del testo. Per ben 13 volte è stato quindi esportato nel Layout come NEW (object): in questo modo è stato possibile assegnargli velocemente un nome adatto (N, O, R, D, ecc.).



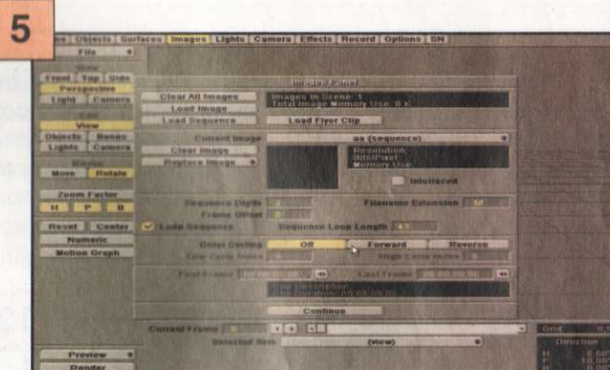
Entrati nel Layout abbiamo per prima cosa importato tutte le immagini e le sequenze (opportunamente numerate). Per queste ultime abbiamo specificato anche l'intervallo di loop (43 frame), in modo da renderle continue.



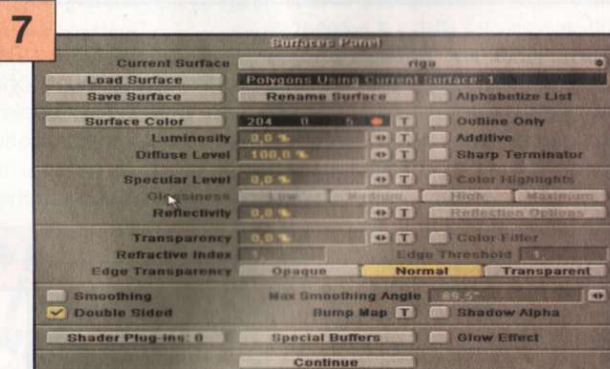
Per l'oggetto RIGA, l'unico a colori, abbiamo anche specificato un colore ROSSO nel pannello SURFACES.



Per gli elementi grafici il processo è rimasto invariato, salvo per il fatto che si è dovuto procedere alla modellazione di "ben" tre rettangoli diversi (per i punti, per le parentesi e per la riga orizzontale).



Dal pannello OBJECTS abbiamo assegnato ad ogni carattere e segno grafico un'immagine o una sequenza, in modalità CLIP MAP. Nell'apposito pannello abbiamo specificato una mappatura di tipo PLANAR IMAGE MAP lungo l'asse Z. Con il tasto AUTOMATIC SIZING abbiamo correttamente dimensionato le immagini rispetto all'oggetto.



Posizionati sul frame zero abbiamo impostato l'inquadratura finale. Con un infinito numero di rendering di prova abbiamo modificato la posizione dei singoli oggetti ottenendo la configurazione da noi ricercata, in altre parole il punto di arrivo di tutti gli oggetti.

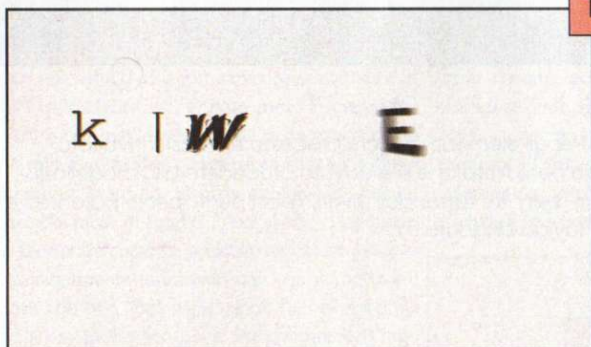
L'animazione vera e propria è stata fatta partire dal frame 1. Dopo aver attivato le opzioni AUTOMATIC FRAME ADJUST e CREATE nel pannello OPTIONS, abbiamo allestito il frame iniziale dell'animazione, in altre parole il punto di partenza di tutti gli elementi.

9



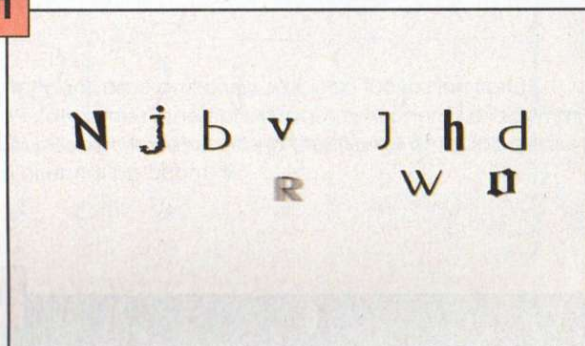
E' stato deciso di far entrare in scena i caratteri di NORD EST da destra a sinistra, uno per volta, ad intervalli di un secondo ciascuno (25 frame). Con due calcoli veloci abbiamo valutato la posizione sull'asse temporale dei 3 key frame necessari ad ogni lettera per partire e raggiungere (impiegando sempre un secondo) la posizione finale. Per evitare di dover lottare con "l'esuberanza" dei path (percorsi) disegnati con curve spline, abbiamo impostato come LINEAR (pannello SCENE) il parametro SPLINE CONTROL.

10



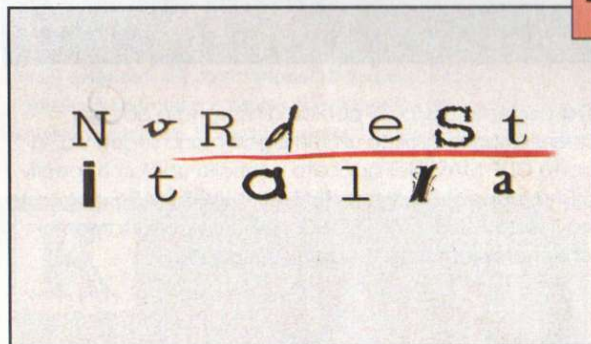
Per la scritta ITALIA abbiamo seguito lo stesso procedimento descritto nel passo precedente. In questo caso le lettere dovevano iniziare ad entrare da sinistra a destra, subito dopo l'entrata in scena dell'ultima lettera della scritta superiore. E' veramente difficile descrivere la quantità di key frame necessari per temporizzare correttamente tutte le entrate.

11



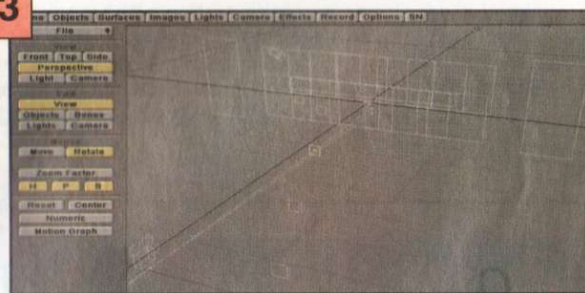
Dopo tanta fatica finalmente un setup semplice e veloce. Per muovere la riga abbiamo dovuto solo stare attenti al momento esatto dell'ingresso ed alla velocità, in questo caso doppia rispetto a quella dei caratteri.

12



Per i punti si è pensato un ingresso un po' diverso. Per dare un tocco di tridimensionalità all'animazione, i punti sono stati fatti partire alle spalle della camera. Con un giusto delay tra la partenza di ognuno degli elementi, abbiamo riprodotto un'effetto "raffica" molto gradevole, in grado di rompere un po' la bidimensionalità dell'animazione.

13



Le parentesi sono state fatte entrare alla fine per imprimere il logo definitivo sullo schermo. I caratteri, infatti, continuano a muoversi fino all'ultimo frame, ovvero l'arrivo delle parentesi nella posizione finale. L'ultimo frame, quello riportante il logo definitivo, è stato renderizzato a parte, dopo aver impostato una scena gemella dove al posto delle sequenze di caratteri, sono stati utilizzati i layout (statici) delle font del logo finale. L'ultimo accorgimento che vale la pena menzionare, è l'utilizzo del motion blur (pannello CAMERA) per dotare di realismo i movimenti degli oggetti. La sua efficacia è verificabile anche nelle immagini statiche che vi hanno accompagnato lungo tutto il Bebop.

14



Il 16 e 17 di maggio al Novotel in Hammersmith - Londra si è tenuto uno degli eventi più attesi dalla comunità Amiga inglese: il World Of Amiga (WOA)

Il World of Amiga di Londra

di Vincenzo Morra

L'avvenimento è stato uno dei momenti più importanti per la comunità Amiga sin dall'annuncio dell'acquisto di Escom da parte della Gateway.

Importante perché finalmente, dopo mesi di lunga e dolorosa attesa, la Gateway-Amiga Inc. ha deciso di indire una conferenza per giornalisti e sviluppatori con l'intento di comunicare le novità per il futuro di Amiga.

Ritornando al WOA la prima impressione è stata più che positiva. Centinaia di persone hanno popolato gli stand dei più famosi rivenditori e sviluppatori mondiali.

Un giro fra gli stand

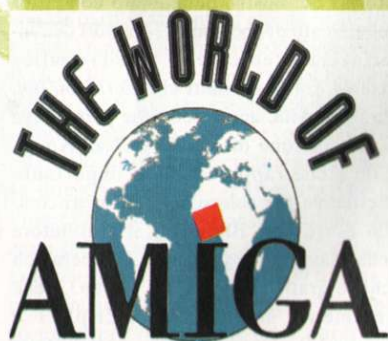
Come ogni anno la fiera si è tenuta in quel di Hammersmith, alle soglie del fiume Tamigi, in una splendida giornata di sole. Il WOA non è certo paragonabile all'ECTS, ma lo spazio messo a disposizione dal Novotel era più che sufficiente per tutti coloro che avessero qualcosa da offrire agli utenti Amiga. A nostro parere, questa manifestazione è diventata una fiera d'élite, uno dei momenti più importanti per tutta l'utenza che finalmente può entrare in contatto con i grandi nomi di Amiga Inc. ed esprimere il proprio parere. Oltretutto, grazie al WOA, gli utenti hanno avuto la possibilità di incontrare gli autori dei più famosi pacchetti shareware disponibile sul mercato (Miami, F1GP editor etc.) e di scambiare quattro chiacchiere con i temerari utenti delle newsgroup mondiali. Nonostante ci era stata garantita la presenza della Digita, all'ultimo momento gli sviluppatori di Wordworth hanno deciso di tirarsi indietro e lasciare il compito di vendere Wordworth alla LH Publishing e TurboCalc5 e PPaint alla Weird Science. Il programma di scrittura della Digita ha

subito numerose modifiche ed aggiornamenti che lo rendono sempre più vicino al mastodontico Microsoft Word. L'interfaccia grafica è stata leggermente modificata in modo da avvicinarsi allo stile di Word, la correzione in tempo reale si preoccupa di sottolineare in rosso le parole non riconosciute dal dizionario interno, il nuovo sistema di correzione permette all'utente di fare un doppio click sulla parola misteriosa per ottenere una lista dei possibili suggerimenti e il menu quickshape permette il disegno di alcune delle più comuni forme geometriche con un semplice click del mouse.

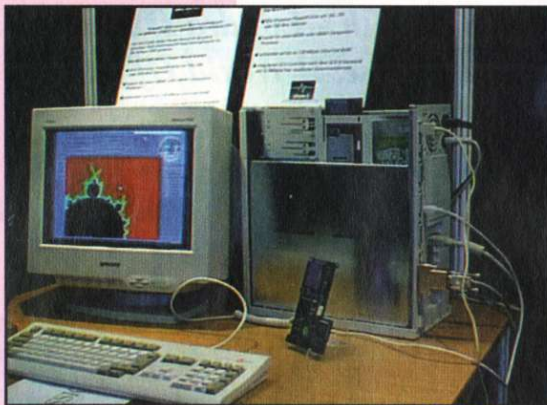
Wordworth era disponibile solo in versione CD con il manuale in formato Amiga Guide. Ma se pensate che sia annoiante consultare il manuale interattivo potete acquistare, per la modica cifra di 7 sterline, una guida per utenti in versione stampata scritta da Larry Wickmott. A parte Wordworth, LH Publishing rappresentava la Soft-Logik Publishing con Pagestream2 e la versione finale del famoso Pagestream3 che, dopo un periodo di gestazione di tre anni, arriva finalmente alla versione finale con caratteristiche tali da renderlo non meno potente di QuarkXPress.

DrawStudio, sempre in versione 2.0, era uno dei programmi più interessanti per la

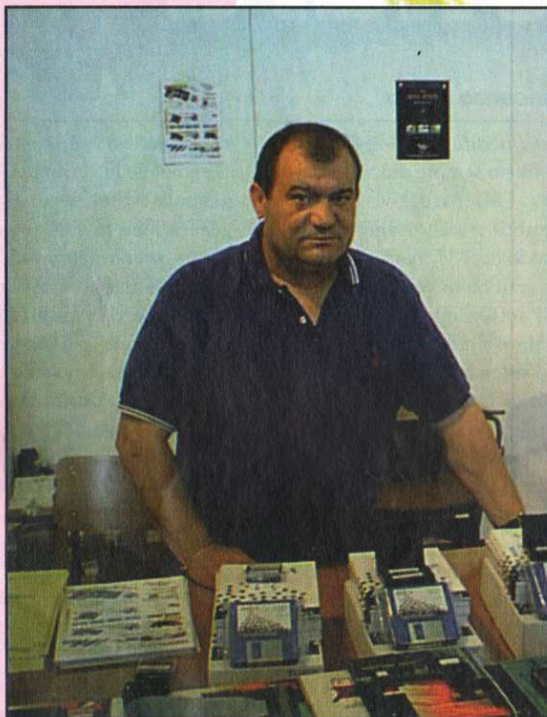
realizzazione di grafica strutturata. Disponibile in versione CD e floppy il programma è risultato di grande aiuto per la generazione di grafica strutturata, loghi e per la preparazione di pagine WEB. Il grande vantaggio di Amiga è che è possibile contenere i prezzi in maniera tale che anche l'utente più disperato può permettersi il lusso di acquistare pacchetti originali. Punto di riferimento per la maggior parte dei visitatori era lo stand di Amiga Inc. e dei suoi ospiti tra i quali citiamo la Vulcan con l'ultimo Doom-clone: Genetic Species e Haage&Partner. Se siete dei regolari di Internet sarete certamente a conoscenza che Genetic Species. Sviluppato dal gruppo danese dei Marble Eyes, il gioco (che non è altro che un clone di Doom ma con caratteristiche grafico/sonore estremamente superiori) girava su un Amiga 060 con scheda grafica Cybergraphic. Particolarmente impressionanti erano l'introduzione iniziale, sullo stile di Babylon 5, e dalla velocità e qualità grafica. Nonostante la quantità di texture presenti nel gioco e l'intenso utilizzo di grafica renderizzata Genetic Species funziona perfettamente su un A1200 base ed è altamente giocabile con processori 030 o superiori. Lisa, uno dei manager della Vulcan ci ha assicurato che le vendite sono state più che soddisfacenti segno che tra gli utenti, sono ancora molti coloro che utilizzano Amiga come macchina per videogiochi. Haage&Partner, sempre ospite di Amiga Inc., regalava dimostrazioni di Easy Write, un nuovo programma di scrittura che dovrebbe essere disponibile nel giro di qualche settimana. Il programma girava su una macchina provvista di scheda grafica e PPC (per cui ci risparmiiamo il commento sulla velocità) e, ad essere del tutto onesti, non presentava novità tali da renderlo superiore ai vari Wordworth o



Lo stand della Phase5 sempre sotto osservazione



Un sempre pittoresco lanario della Power Computing



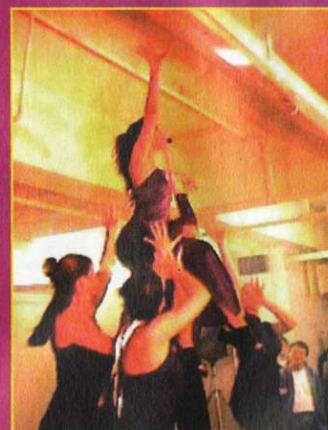
FinalWriter. EasyWrite è un programma che si colloca a metà tra il programma di scrittura e quello di impaginazione (tipo Pagestream), supporta la tecnologia PPC e si venderà ad un prezzo che si aggirerà sulle 70 sterline.

Alla nostra richiesta di un chiarimento sulla situazione PPC e Phase5, Haage&Partner ci ha assicurato che tutto è sotto controllo. Un accordo è stato raggiunto e non ci dovrebbero essere più problemi su eventuali incompatibilità per i programmi futuri. Buon per noi. Petro Tyschtschenko ha speso il suo tempo discutendo con sviluppatori, giornalisti ed utenti e distribuendo penne, adesivi, poster e CD musicali con il tema dell'Amiga. Ogni due ore, infatti, il gruppo degli Annex cantava e danzava, su un palcoscenico appositamente posizionato vicino al bar, un pezzo musicale scritto da Daniel

Schulz (con l'ausilio di Octamed SoundStudio) intitolato: "Amiga - Back for the future". La canzone era molto carina e particolarmente orecchiabile e potrebbe tranquillamente essere utilizzata in discoteca come pezzo dance del 2000. Noi di Enigma siamo sicuri che farà gola a tutti i fan di Amiga visto che rappresenta il ritorno del nostro benamato computer nel mercato dei personal. I creatori dell'interfaccia Ateo e della scheda grafica Pixel64 erano presenti alla fiera con una grande novità: una scheda che permetteva la connessione di schede PCI all'Amiga 1200 e che rappresenta un'importante alternativa per coloro che lo preferiscono allo Zorro Bus. Blittersoft, il distributore della Micronik, era presente alla fiera con schede grafiche PicassoIV, Aweb3.1 che finalmente supporta Javascript1.1 e Fusion3.0 l'acclamato emulatore

Machintosh sviluppato da Jim Drew che è ora in grado di utilizzare il sistema operativo 8.0. Il tanto atteso Boxer non si è visto. Blittersoft ci ha però assicurato che sarà disponibile nel giro di qualche settimana. Grande assente è stata anche la ClickBOOM. La casa canadese che ci ha regalato Capital Punishment e Myst ha dovuto assentarsi all'ultimo momento decidendo di dedicare più tempo allo sviluppo di prodotti futuri. Niente male. Il gioco più atteso di tutti i tempi, Quake, era presente allo stand di una rivista inglese ed a quello di Weird Science. Quake girava ad una velocità abbastanza accettabile su una Amiga 1200 con 040 ma il grande salto avveniva nel momento in cui lo si vedeva girare su 060 con o senza scheda grafica. Il gioco non ha nulla da invidiare alla versione PC (in effetti è la stessa versione) e siamo sicuri spingerà molto utenti Amiga all'acquisto di schede 60 o PPC. Alcuni di noi qui ad Enigma, hanno già provveduto ad munire il nostro Amiga con PPC 200 Mhz e 060/50. Per quanto riguarda Napalm, un simulatore strategico tipo Command&Conquer, dovremo aspettare ancora qualche mese prima di poterci mettere le mani sopra. 2Weird Science, oltre al solito stock di CD per Amiga (Aminet, e collezioni varie) aveva disponibile Miami3.0 il cui autore, Odger Kruse, è stato premiato con gli AAA Awards per il suo eccezionale lavoro e che ha permesso migliaia di utenti Amiga di avvicinarsi al mondo Internet in modo meno doloroso. Presente al WOA anche Paul Burkley con il suo innovativo Foundation. Il gioco, che richiama per certi versi Settlers e Command&Conqueror, rappresenta una ventata di aria fresca nel mondo dei simulatori di combattimento. Paul ci ha assicurato che continuerà il supporto di Foundation e fino ad oggi ha già reso disponibili cinque nuove versioni dell'eseguibile. Previsto in futuro il supporto Internet. Epic aveva in catalogo la versione 98 dell'enciclopedia interattiva, joystick vari e numerosi giochi per tutta la gamma Amiga (incluso il CD32). Tra le novità, Virtual Karting2, un gioco di corsa stile Xtreme Racing con un motore grafico meno sofisticato e Sixth Sense Investigation un'avventura grafica sullo stile di Monkey Island scritta in puro Blitz Basic da uno dei programmatori italiani. Elastic Dreams, il primo programma commerciale che supporta la tecnologia PPC in pieno, ci ha regalato momenti di grande divertimento. Il programma non è altro che un clone del famoso Power Goo su Mac. Grazie alla tecnologia PPC il programma riusciva a generare effetti speciali renderizzati in tempo reale. L'interfaccia colorata ed i divertenti risultati regaleran-

no ore di gioia a parecchi utenti. Prevista anche una versione per i processori 68k. Epic, avrebbe dovuto ospitare la Titan Computer con The Shadow Of The Tirdh Moon in versione PPC e Tornado 3D. Purtroppo, nell'uno ne l'altro erano disponibili al momento. Tornado3D si presenta come la risposta italiana al famoso Lightwave. Il programma di ray-tracing della Titan possiede un'interfaccia grafica innovativa, supporto PPC e molte delle caratteristiche presenti in Lightwave. Non ci resta che attendere per la versione finale. Eyetech, come ogni anno, aveva disponibili una vasta gamma di prodotti per l'Amiga. Chiunque sta ponderando l'idea di acquistare un PC dovrebbe fermarsi e dare un'occhiata al EZ-Tower. Questo mastodontico box permette all'utente di inserire all'interno due schede madri: la PC e l'Amiga utilizzando la soluzione Siamese. Gp Software, la casa sviluppatrice di GPFax, era rappresentata da il mitico Greg Perry. Le novità non erano eclatanti a parte una piccola revisione del famoso Directory Opus di J. Potter. HISoft, era presente con l'ultima versione di Soundprobe, un programma che permette la gestione e modifica di effetti sonori, la Squirrel in versione SCSI e SURF ed HisoftC. IBrowse, giunto alla versione 1.2, finalmente ha risolto l'odioso problema del limite della memoria Chip. Le immagini, infatti, vengono ora processate nella memoria Fast. Questa versione di IBrowse, contrariamente ad Aweb, non supporta JavaScript ma a parere della Hisoft una nuova versione sarà disponibile per l'inizio della prossima estate Nova Design, la casa americana responsabile per ImageFX, era presente con la versione 3.0. Tante le novità tra le quali citiamo la nuova interfaccia grafica stile Intuition, la possibilità di gestire più immagini allo stesso tempo, la funzione layer (tipica di Photoshop) e l'ottimizzazione per processori 060. Un bug presenta nella prima revisione ha reso ImageFx non completamente utilizzabile. Una versione aggiornata (3.1) dovrebbe essere già disponibile al momento in cui leggerete questo articolo. Power Computing possedeva lo stand più grande della fiera con una sezione dedicata alla dimostrazione di nuovi prodotti Il Flyer, una nuova scheda che permette il collegamento di 4 unità IDE (stile buffered interface) all'Amiga 1200 si presentava con novità mozzafiato. Se pensavate di dover munire la vostra macchina di interfaccia SCSI per ottenere ottime prestazioni in termine di velocità di trasferimento dati vi sbagliate di grosso. La scheda ha permesso ad un A1200 con 040 di accedere ad un hard disk di tipo IDE alla stratosferica velocità di 7 Mb al secondo La scheda è



compatibile con E-IDE unità e supporta il nuovo standard PIO-4 Lorenzo Caprio, il responsabile di Underground Software regalava dimostrazioni di PowerMovie e Golem PowerMovie è un programma multimediale che permette l'uso di Full Motion Video senza l'ausilio di schede grafiche. Il programma, infatti, mostrava spezzoni di Star Trek in 256 colori o Ham8 a 25 fotogrammi al secondo su un normale A1200. PowerMovie si presenta come il futuro tool di sviluppo per progetti multimediali o videogiochi. Lorenzo, infatti, aveva già disponibile una versione beta del demo di Golem, uno videogioco che utilizza la tecnologia del PowerMovie con una grafica particolarmente d'effetto visto che è stata creata interamente con Lightwave. Il gioco (disponibile dopo l'estate) si presenta a metà tra l'avventura ed il combattimento, girerà un A1200 base con CDROM a sei velocità, e verrà venduto udite udite, su due CDROM In un'altra sezione di Power Computing venivano date dimostrazioni della camera digitale VDC 200 che era collegata and un Amiga 1200 tramite il programma PowerDC il quale ha già subito un ulteriore upgrade ed a parere di

Tony Ianiri (direttore di Power Computing) diventerà il programma di riferimento per chiunque sia interessato nel mondo della fotografia digitale. PowerDC, infatti, diventerà presto compatibile con la maggior parte delle camere digitali disponibile nel mercato. Il creatore della Catweasel era presente allo stand di Ianiri con un nuova scheda sonora che permetteva la riproduzione di tracce sonore MPEG3 con qualità simile a quella di un CD audio. Altre novità di casa Ianiri erano il Flicker-FixerScandoubler, una schedina che permetteva la connessione di Amiga ad un qualunque monitor VGA eliminando il noioso problema del flicker, il Power Tower con tutti gli accessori disponibili tra i quali le schede Zorro e ZorroIII, e tutta una serie di schede acceleratrici per tutti i gusti e per tutte le tasche. Non poteva mancare la PPC 603e+, ultima nata in casa Phase5, ed a presentarla era presente allo stand di Ianir Wolf Dietrich. Wolf ci è sembrato particolarmente ottimistico per il futuro di Amiga. Le schede PowerPC sono solo l'inizio di una nuova tecnologia che porterà l'Amiga a diventare una macchina multiprocessore (vedi A/Box). Presto disponibile anche la famosa scheda grafica per PPC (basata sul processore Permedia). Un prototipo era presenta alla fiera e, se tutto va bene, la scheda sarà disponibile per la fine di Luglio. Per quanto riguarda la compatibilità delle librerie PowerPC Wolf ci ha confermato ciò che H&G ci aveva già accennato. I due colossi, che stanno lavorando alla tecnologia PowerPC, si sono stretti in un accordo e proporranno a breve una nuova soluzione per l'Amiga del futuro che dovrebbe essere presa in considerazione da Amiga Inc. Siamese System era presente alla fiera con la famosa scheda Siamese che permette l'integrazione di un PC ed una Amiga condividendo le stesse periferiche.

Considerazioni Finali

Il WOA 98 è stato definitivamente un successo. Sarà per la notizia bomba che Amiga Inc. ha voluto comunicare, Sarà per vendite che sono andate più che bene, Sarà per la presenza di grandi nomi, ma certamente una cosa va detta: gli utenti c'erano ed hanno messo mano al portafoglio. Ianiri ci ha confermato che ha venduto molto di più dello scorso anno. Il Power Tower è stato un grande successo così come la maggior parte dei giochi presenti (quest'anno il WOA era particolarmente dedicato all'Amiga come macchina per videogiochi). Con la nuova tecnologia PPC siamo sicuri che il futuro di Amiga Sarà molto più roseo di quello che sembra.





Numero 85
Aprile 1997



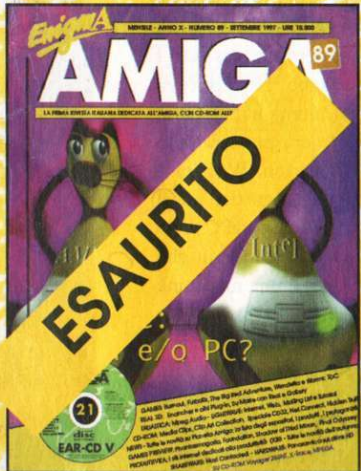
Numero 86
Maggio 1997



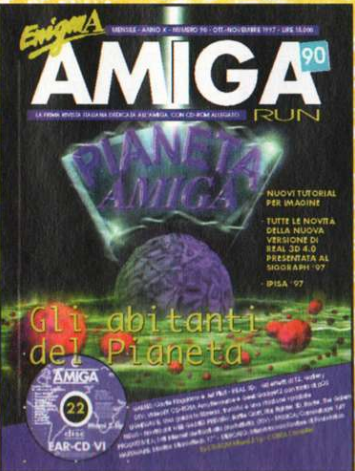
Numero 87
Giugno 1997



Numero 88
Luglio/Agosto 1997



Numero 89
Settembre 1997



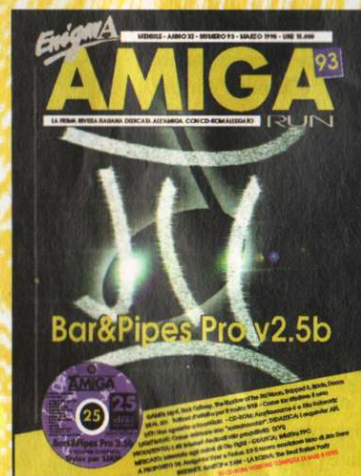
Numero 90
Ottobre/Novembre 1997



Numero 91
Dicembre 1997



Numero 92
Gennaio/Febrero 1998



Numero 93
Marzo 1998



Numero 94
Aprile 1998



Numero 95
Maggio 1998



Numero 96
Giugno 1998

Come ordinare gli arretrati di EAR Lire 15.000 Cad. + Lire 5.000 di spese di spedizione

Numeri richiesti: 96 95 94 93 92 91 90 89 88 87 86 85 84 Informazioni sugli arretrati: <http://www.skylink.it/ear/backsl998.html>

Nome: _____ Cognome: _____

Indirizzo: _____ Cap: _____ Mese: _____

Località: _____ Provincia: _____

Compilare questo modulo in tutte le sue parti. Spedire il presente tagliando (o una fotocopia) in busta chiusa a G.R. Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano - unitamente alla fotocopia del vaglia postale che attesta l'avvenuto pagamento. Sulla causale del vaglia o del versamento indicare chiaramente le proprie generalità complete di indirizzo e il numero di arretrato richiesto. Le spese postali si pagano per ogni invio. Per ogni comunicazione chiamare lo 02/38.01.00.30 il Lunedì, mercoledì e venerdì dalle ore 10.00 alle ore 12.00. Email: giuliano.mapelli@trademedia.it

**MEGLIO SOLI
NELLO SPAZIO
CHE TRA LE
BRACCIA DI
ZIO BILL...**



UN ANNO DI INFORMAZIONE RIGOROSAMENTE AMIGHISTA... E UN FANTASTICO REGALO: PERSONAL PAINT 7.1 CD

Ora anche via Internet!

<http://www.skylink.it/ear/abb.html>



Animation Features: Storyboard,
Superior Compression, Multiple

"Personal Paint 7.1 è uno dei migliori programmi di grafica bitmap, elaborazione digitale e creazione di animazioni per Amiga, dispone dei classici strumenti di disegno, un completo sistema di gestione dei pennelli ed opera ottimizzazioni di palette, utili per la riduzione del numero dei colori. Tra le tante caratteristiche citiamo il supporto dei maggiori formati grafici, tra cui anche PhotoCD, Gif e Gif Animation, stampa grafica a 24 bit, testi vettoriali, WebMap, catalogo immagini, storyboard, blitter virtuale, gestione Anim-Brush, centinaia di effetti speciali e una completa interfaccia Arexx."



**10 Numeri di Enigma Amiga Run
+ Personal Paint 7.1 CD a sole 130.000 Lire**



Luglio/Agosto 98

SCEGLI LA TUA FORMULA!!

Sì. Voglio abbonarmi ad **Enigma Amiga Run**, l'unica rivista italiana interamente dedicata all'Amiga. Riceverò **10 numeri** annuali (Luglio/Agosto e Dicembre-Gennaio) con garanzia di prezzo bloccato e il programma **Personal Paint 7.1** in versione CD-ROM (in omaggio) pagherò con vaglia postale o carta di credito lire **130.000** (anziché 150.000) intestato a G.R.Edizioni.

A

Sì. Voglio abbonarmi ad **Enigma Amiga Run**, l'unica rivista italiana interamente dedicata all'Amiga. Riceverò **5 numeri** consecutivi con garanzia di prezzo bloccato pagherò con vaglia postale lire **65.000** (anziché 75.000) intestato a G.R.Edizioni.

B

Nome: _____ Cognome: _____

Indirizzo: _____ Cap: _____

Località: _____ Provincia: _____

Compilare questo modulo in tutte le sue parti sbarrare il tipo di formula scelta per l'abbonamento. Spedire il presente tagliando (o una fotocopia) in busta chiusa a **G.R.Edizioni Srl - Viale Espinasse, 93 - 20156 Milano** - unitamente alla fotocopia del vaglia che attesta l'avvenuto pagamento. Sulla causale del vaglia indicare chiaramente le proprie generalità complete di indirizzo. Se invece si preferisce pagare con carta di credito compilare la parte bassa di questo modulo.

Tramite Carta di Credito (Visa, Mastercard, Eurocard, CartaSi) n.

Valida fino al / /

Data di nascita del titolare

Firma del titolare

PARLI INTERNET?

MAILING LIST DB-LINE e sarai aggiornato via e-mail su novità e offerte speciali:
http://www.dbline.it/mhtml/_mailinglist.htm

LATEST PRESS RELEASES:
http://www.dbline.it/mhtml/_press.htm

Db-Line

<http://www.dbline.it>

PER ORDINI **0332/749000**

LightWave Special Section - <http://www.dbline.it/lightwave>

DEALER

VOUOI DIVENTARE UN
LIGHT WAVE POINT?



PER INFORMAZIONI:
FAX 0332/749092



LIGHTWAVE 3D

IL PRIMO PROGRAMMA PROFESSIONALE DI GRAFICA 3D MULTIPIATTAFFORMA

DISPONIBILE MANUALE IN ITALIANO!



ALCUNE DELLE FUNZIONI DELLA NUOVA VERSIONE LIGHTWAVE 3D:

Nuova interfaccia utente ottimizzata per fornire uno spazio di lavoro altamente interattivo, aumento delle prestazioni delle funzioni di cinematica inversa, comprendenti Morph Gizmo, Cel Shader, Texture Animabili e Algoritmiche. Funzioni del layout ottimizzate, ad esempio le migliorate funzioni della macchina da presa forniscono un input diretto della lunghezza focale degli obbiettivi; le textures bit-mappate sono visualizzate e modificabili interattivamente sulle superfici. Aumento delle funzioni del modeler, gli strumenti di modellazione interattiva per il testo includono la scrittura, posizione, dimensione e selezione di font in tempo reale. La nuova versione include molti altri cambiamenti tra cui, un migliorato modulo lazy Points crea deformazioni organiche, basate sul movimento di un oggetto, un modulo per l'interpretazione e la conversione dei movimenti è disponibile per i formati Acclaim e Wavefront, un modulo per la generazione degli scheletri crea facilmente gerarchie di ossa per l'animazione caratteriale e un modulo Extender fornisce più controllo quando stai creando oggetti con MetaNURBS.

Per maggiori Informazioni:
<http://www.dbline.it/lightwave>



LIGHTWAVE 3D E' DISPONIBILE PER WINDOWS '95, WINDOWS NT, DEC ALPHA, POWERMAC, AMIGA, SGI, SUN.



DISPONIBILI VIDEO-TUTORIAL

VERSIONI EDUCATIONAL & COMPETITIVE UPGRADE
LIGHTWAVE 3D E' IL PROGRAMMA UNIVERSALE PER LAVORARE NELLO STESSO MODO SU PIU' PIATTAFORME



MOTION PACK PLUG-IN
 "Prodotto da Newtek. Permette il controllo e la semplificazione del movimento (posizione, rotazione, e dimensionamento) con animazioni correlate."



FILM GRAIN PLUG-IN "Prodotto da Newtek. Crea quell'aspetto tipico della grana della pellicola cinematografica integrando le immagini di sfondo provenienti da una sequenza filmata all'immagine 3D elaborata con LW."



INSPIRE 3D
 "E' l'ultimo nato in casa Newtek. Uno strumento di animazione indirizzato ai professionisti dei nuovi media di diffusione, agli artisti grafici, agli sviluppatori multimedia e ai progettisti Web. Fornisce una elevatissima qualità di modellazione 3D e una eccellente capacità di calcolo."

WORLD CONSTRUCTION SET VER. 3.0

(PIATTAFORME INTEL, MAC, SGI, DEC ALPHA)

Per creare immagini ed animazioni di elevato realismo di paesaggi terrestri, di altri pianeti o interamente immaginari. Il pacchetto offre caratteristiche scientifiche e creative uniche. L'editore e generatore di file DEM (Digital Elevation Map) è il potentissimo strumento per modificare o creare paesaggi con algoritmi frattali estremamente accurati. WCS è talmente versatile e potente che permette, oltre alla gestione di ecosistemi localizzati e dettagliati anche la comunicazione diretta con programmi grafici 3D, quali Lightwave o 3D Studio, per l'inserimento di oggetti nei paesaggi, tenendo conto della loro posizione prospettica.



Per aggiungere le leggi della fisica alle vostre animazioni, realistiche e complesse.



La migliore plug-in per la generazione di sistemi particellari. Effetti speciali come fumo, neve, pioggia.



Potente per il controllo delle animazioni di personaggi. Incorpora la cinematica inversa. Riduce il Gimbal Lock.



E' un utility di backup dei vostri progetti, semplifica il trasporto su piattaforme diverse.



Macroform - Più di 20 nuovi tools di modellazione per LightWave 3D per incrementare la produttività e la creatività. Macroform consente di creare oggetti molto complessi con semplicità e rapidità. **VertiLectric** - Un nuovo plug-in per la generazione di effetti luce come fulmini, laser, scariche elettriche ecc.



Migliora la qualità di rendering che di realizzazione. Aggiunge nuovi filtri.



25 Shader professionali per LightWave.

REPLICA Technology

LIBRERIE DI OGGETTI 3D - THE INTERIOR DESIGN COLLECTION - THE WRIGHT COLLECTION - THE CAMELOT COLLECTION - THE DOLPHIN COLLECTION VOL. 1 - THE DOLPHIN COLLECTION VOL. 2



DINOSAURS ROM - 10 oggetti di dinosauri in alta qualità per Image (DOS, WINDOWS & AMIGA) - LightWave 3D (per tutte le piattaforme) - 3DStudio (4 DOS & MAX). 10 oggetti completi di "bones", controlli per la cinematica inversa e di "brushes" di rilievo, colore e specularità. Scene preimpostate con camminata o corsa.



DIGITAL FX COLLECTION di Ron Thorton.
 "Contiene tutti i modelli, immagini e scene create da Ron Thorton ed utilizzate per le sue famose animazioni. Gli oggetti sono completi e incorporati in sequenze di effetti speciali, sequenze di esplosione e animazione particellare. I modelli e le scene possono essere facilmente usate e modificate per creare personali immagini. Tutti i modelli e scene sono offerti per un uso illimitato e senza royalty"

DA NON PERDERE!